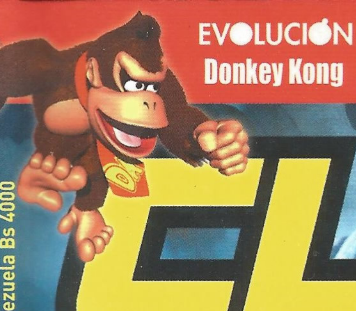
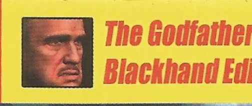
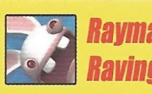




Lost in Blue 2


Custom Robo Arena


Rayman Raving Rabbids

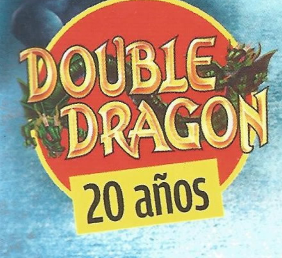
Venezuela Bs 4000







Revista Oficial de Nintendo




Tips de:
Castlevania Portrait of Ruin

Además:
Gamevistazo
Mariados
Previos

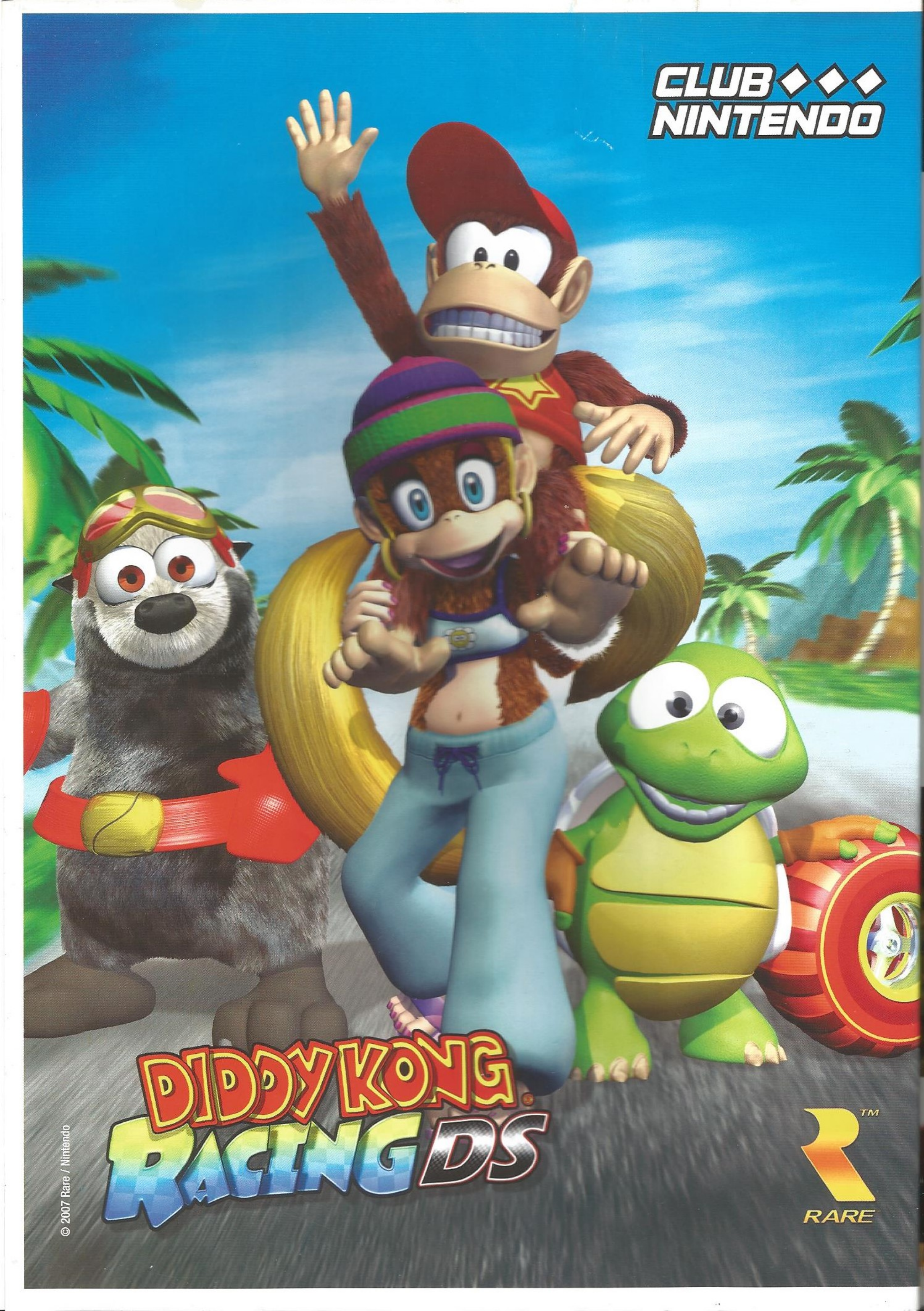
# TMNT™

## Tortugas+Wii+Pizza= ¡COWABUNGA!

NINTENDO POWER
SUPER PAPER MARIO
POKÉMON DIAMOND & PEARL

Año 16 No.4

0 37634 13138 1 04


CLUB NINTENDO
DIDDY KONG RACING DS
RARE
© 2007 Rare / Nintendo

# SUMARIO



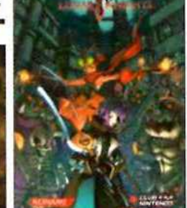
92

## ESTE MES REVISAMOS



## PÓSTER DOBLE





## NINTENDO POWER



**TMNT** 44

**Tips de Castlevania Portrait of Ruin** 88



## Donkey Kong Evolución

Desde hace muchos años, el enorme gorila ha estado presente en los juegos de video, primero en Arcadia y luego en las consolas caseras. Recordemos juntos algunos detalles de su brillante trayectoria. ¡Esta sí es una verdadera evolución! **36**

## Double Dragon 20 años

**Billy** y **Jimmy Lee** han sido partícipes de diversos títulos de acción e incluso de peleas para Arcadia. Su película (no muy buena) y muchas otras historias son parte de este tema especial. **78**



ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

**EDITORIAL TELEVISA**
DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera
VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez
DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles
COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz
DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas
DIRECTOR DE MARKETING
México: Sebastián Tonda Sánchez
DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa
COLOMBIA
Coordinador de Producción: Ivan Yesid Bustos
**VENTAS DE PUBLICIDAD**
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo
GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez
**CENTROAMÉRICA**
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Belteton




Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

**© CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 16 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.

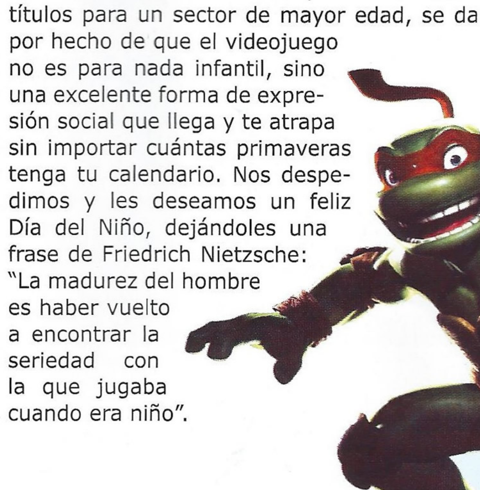




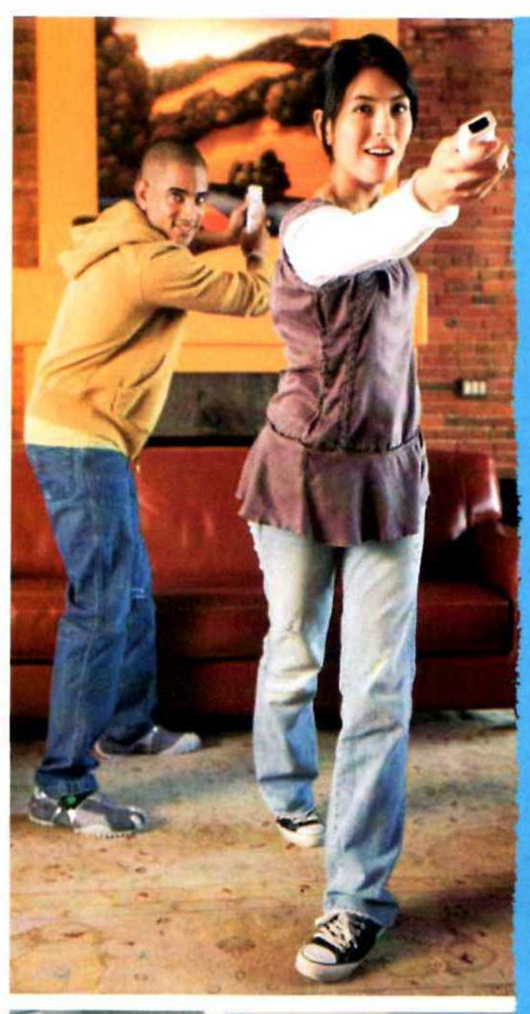
AÑO XVI No. 4 ABRIL 2007

¿Nintendo es para niños? Eso es lo que muchos piensan, pero están equivocados. Muchos de nosotros esperábamos un cumpleaños o fechas emblemáticas para que de entre todos los obsequios, alguno fuera un videojuego. Recordamos bien el 30 de abril después del lanzamiento del Game Boy tabicón; obvio, era el artículo más deseado del momento y cuántos no hicieron hasta lo imposible por tenerlo en las manos. Con juegos sencillos pero muy divertidos, presentaba la ventaja de llevarlo a cualquier parte y poder disfrutar de las numerosas aventuras que ofrecían las compañías, pero sobre todo de poder competir con otro amigo a través de un simple cable... ¡ese sí que era un buen regalo para un niño! Aunque te recomiendo que no lo uses en clases o en lugares indebidos porque luego te lo quitan los profesores... ¿ehh? -eso dicen. Pero no hay que generalizar, los videojuegos, en específico de Nintendo, no deben etiquetarse como "juguetes para chavitos", porque en el caso de Club Nintendo han pasado los años y seguimos divirtiéndonos por completo con el Wii o con el Nintendo DS; seguimos emocionándonos con las nuevas propuestas y disfrutando de las anteriores a través de la Consola Virtual.

En definitiva, Nintendo no es sólo para niños... ¡eso déjenselo al cereal! Cuando convivimos con nuestros cuates, aún solemos recordar los viejos tiempos que pasamos con Nintendo; y a pesar de que ya tenemos otras responsabilidades, nos damos la oportunidad de echarnos una reta como en los viejos tiempos y ahora con todo tipo de juegos sin importar si estamos en el mismo territorio. Otro ejemplo son ustedes, nuestros amigos lectores, de quienes recibimos muchísimas cartas mes con mes y en las que nos platican que ya son padres de familia y que aún siguen dándose un tiempo para jugar (incluso con sus hijos) sin importar su edad... recuerda que el hecho de que te gusten los videojuegos no te hará más o menos maduro, sino al contrario, es una buena y sana forma de convivir y pasártela bien. Los gustos van cambiando, pero Nintendo ha tenido la facultad de que sus franquicias nos sigan atrayendo a chicos y grandes, y sonará repetitivo, pero con el Wii se está expandiendo el universo de Nintendo, permitiendo la entrada de juegos tan versátiles y entretenidos que cautivarán hasta al más escéptico. Si a esto le agregas la nueva oleada de títulos para un sector de mayor edad, se da por hecho de que el videojuego no es para nada infantil, sino una excelente forma de expresión social que llega y te atrapa sin importar cuántas primaveras tenga tu calendario. Nos despedimos y les deseamos un feliz Día del Niño, dejándoles una frase de Friedrich Nietzsche: "La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba cuando era niño".











# Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



# La imagen

# Lost in Blue 2




Prepárate para regresar a una isla solitaria en donde tú y tu compañera vivirán aventuras extraordinarias al mismo tiempo que luchan por sobrevivir en este paradisiaco pero despoblado lugar. Aquí, como en muchos programas o películas del estilo, tu ingenio será vital; trata de buscar las soluciones más prácticas para tus quehaceres diarios, desde cómo construir una choza para cubrirte del clima, o crear tus propias herramientas para cazar o pescar.

**Lost in Blue 2** usa muy bien la doble pantalla y le saca provecho al *Stylus*, al ser este accesorio una pieza clave para controlar las acciones del juego, como frotar una vara par crear fuego o conducir a tus protagonistas a través del escenario. Si quieres enterarte de todos los detalles, checa la...

**...página 66**


Let me take a sip.
25%
25%
25%
25%
1Day 0:00pm
© 2007 Konami




¡Hola, **Mario**! Necesito tu ayuda urgentemente. Tengo una iMac, pero cuando pongo el "airport on" y trato de jugar con la conexión de Wi-Fi de Nintendo desde mi DS, no hay señal. ¡Por favor, ayúdame!

Gabriel Rivera
Vía correo electrónico

Puede ser que el ruteador que estás utilizando no sea compatible con tu consola Nintendo DS o que tengas un problema en la configuración de tu computadora. Te recomiendo que cheques la página www.nintendowifi.com para que obtengas más información sobre los ruteadores compatibles con los sistemas de Nintendo, o en su defecto, podrías comunicarte con tu proveedor de servicios de Internet para que corroboren que no haya ningún problema en tu transmisión de datos inalámbrica.

Saludos a todos los del equipo que hacen posible Club Nintendo. El motivo de mi correo es el siguiente. Navegando por la página de Nintendo España me encontré con el título **English Training** para Nintendo DS, y mi pregunta es: ¿existe este juego para México y América Latina? Si no es así, es una pena, y si lo hay, ¿tiene un nombre diferente?

Oscar Ramírez
Estado de México

Efectivamente, Oscar. Nintendo sigue cosechando éxitos con sus títulos de entrenamiento como **Big Brain Academy** o **Brain Age**, y hace un tiempo salió para el mercado europeo el juego que mencionas: **English Training: Have Fun Improving your Skills**, pero no se ha comentado sobre si lo tendremos para Latinoamérica. La verdad sería una opción agradable para que a modo de juego vayas puliendo tu habilidad en el idioma inglés. Este juego pone en práctica tu escritura, marcando tus fallas en gramática y la pronunciación a través del sistema de reconocimiento de voz del DS; sin duda es una gran opción para aprender y divertirte. Esperemos que en algún momento se decidan y lo envíen a más países.

¡Qué hay, doc! Antes que nada quiero felicitarte a ti y a todo el equipo de Club Nintendo por el magnífico trabajo que han hecho hasta ahora y que espero que sigan haciendo por un buen rato más. He visto que se han estado haciendo algunos *remakes* de juegos del Nintendo 64 y los pasan al Nintendo DS, tales como **Super Mario 64** y recientemente **Diddy Kong Racing**; a todo esto, mis preguntas son:

1.- ¿Habrá algún *remake* de **Super Smash Bros.**? ¿Qué tal uno de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**?

2.- He escuchado por ahí que Nintendo y Square-Enix se unen cada vez más con buenos juegos como **Final Fantasy III** o **Children of Mana**. Mi pregunta es: ¿no saben si Square-Enix lanzará algún juego de **Kingdom Hearts** para el Nintendo GameCube o el Wii?

Benjamín Trasviña
Vía correo electrónico

Eso de los *remakes* es una costumbre que a muchos les gusta y a otros tantos no, pero sin duda nos da la oportunidad de revivir títulos clásicos de gran calidad, y en ocasiones hasta agregarles detalles que los hacen más interesantes. El Nintendo DS también ha sido un canal para ofrecer este tipo de materiales, pero los que mencionas no se han contemplado, aunque sí los podrás revivir en un futuro en la Consola Virtual del Wii. A nosotros también nos encantaría un **Smash Bros.** para DS, pero habrá que esperar para ver qué opina Nintendo; y en cuanto a **The Legend of Zelda**, quizá no sea propiamente un **Ocarina of Time**, pero Nintendo nos está brindando la oportunidad de vivir una aventura totalmente nueva en **Phantom Hourglass**, con excelente calidad gráfica y el *gameplay* renovado.

He leído su revista desde hace mucho tiempo y soy un gran fan suyo. Tengo dos preguntas que no puedo dejar de pensar. La primera es que me encantan los juegos de **Grand Theft Auto**, pero ninguno ha salido para Nintendo, salvo en consola portátil y yo estoy muy emocionado de ver si el **Grand Theft Auto IV** lo hará para el Wii; sería un buen juego. ¿Sabes si esto ocurrirá?

Gerardo Cervantes
Vía correo electrónico

No hay nada dicho por parte de Rockstar Games en cuanto a realizar una conversión o una nueva entrega de **Grand Theft Auto** para Wii, pero si tomamos en cuenta que muchos licenciatarios ya están optando por esta innovadora consola para ofrecer sus productos enfocados a un sector más maduro (como EA con **The Godfather** y **Medal of Honor** o Ubisoft con **Driver**), no dudamos que próximamente se den a conocer noticias interesantes y, por qué no, tal vez ahora sí pueda existir la posibilidad de un **Grand Theft Auto** para Wii; pero sólo el tiempo lo dirá.

¡Hola, **Mario**! Tengo unas preguntas que no me dejan dormir. Leí que hay un dispositivo mayor a los gigas, que son los terabytes, que son mil gigas, ¿es cierto? La otra es respecto a un supuesto Wii Wi-Fi USB connection: ¿es verdad?

Fernando Jave Mendoza
Vía correo electrónico

Claro, mi estimado Fernando. Los terabytes son toda una realidad desde hace tiempo y es una medida informática equivalente a 1024 gigabytes, y ya puedes encontrar discos duros con esa capacidad, pero obviamente su costo es un tanto elevado y son recomendables más que nada si te encargas de edición de video, audio o fotografía de alta calidad en PC o Mac. Por otro lado, el supuesto Wii Wi-Fi USB que mencionas no es otro que el mismo del

La línea Touch Generation sigue creciendo con juegos tan interesantes como **English Training**, que no sólo te ayudará a mejorar tu pronunciación, sino también a corregir la ortografía. Esperemos tenerlo pronto en este continente.





PREGUNTA DEL MES

## De regreso a la fantasía

¡Hola, doc! Primero te quiero felicitar por la gran revista que tienen ya que yo soy un gran seguidor de Nintendo. Tengo las siguientes preguntas y ojalá que me las respondas ya que siempre escribo y no recibo respuesta y eso me está decepcionando un poco.

1.- ¿Cuándo es la fecha de lanzamiento en América del juego **Super Smash Bros. Brawl**? Ya que he preguntado en varias tiendas y no me tienen respuesta alguna.

2.- Estuve navegando por Internet y leí que **Super Paper Mario** iba a ser definitivamente para Wii. ¿Eso es cierto o es otra estafa que da la red?

3.- ¿En los Juegos de Wii como el **The Legend of Zelda: Twilight Princess** vendrán distintos idiomas como el español?; ya que de lo contrario sería mucho más difícil jugarlo para mí.

Rodrigo Musa
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Rodrigo! Mucha gente nos pregunta sobre la fecha de lanzamiento de **Super Smash Bros. Brawl**, pero por desgracia aún no se ha dicho nada de forma oficial, ni se han revelado más videos o personajes que se unirán al combate. Pero no te desesperes, si nos enteramos de algo se los comunicaremos de inmediato a través de cualquiera de nuestros canales de información. Lo que sí es "casi" seguro es que salga este año y será toda una sensación.

Sí, el asunto relacionado con **Super Paper Mario** es una sorpresa que ya nos esperábamos desde el momento en que se retrasó, y ahora es un hecho que saldrá para Wii en abril. Si quieres más información al respecto, te recomiendo que le des una revisión al artículo que incluimos en esta edición. Un detalle agradable hubiera sido que, al igual que **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Paper Mario** saliera también para el Nintendo GameCube, pero supongo que como dicha plataforma ya va de salida, Nintendo prefiere darle todo el empuje al Wii, así como aprovechar las ventajas de su control remoto para incrementar las opciones de *gameplay*.

Lamentablemente la mayoría de los juegos para el mercado americano vienen sólo en inglés, salvo contadas excepciones. En mercados como Europa sí se agregan diversos idiomas (incluido el español), pero en esta parte del mundo todo depende del licenciatario; en el particular caso de **TLOZ**, los textos sólo están en inglés.



Nintendo DS, el cual es plenamente compatible con el Wii para transformar una señal alámbrica en inalámbrica sin tanto esfuerzo; este dispositivo viene acompañado de un software que necesitas instalar en tu PC, para que desde allí se abran los accesos Wi-Fi.

¡Qué onda, **Dr. Mario**! Muchas gracias por esta grande y fabulosa revista, pero bueno, tengo unas preguntas que me quitan el sueño y me empiezo a desesperar de no tener respuesta; aquí van.

1.- Leí en Internet que el Wii lee DVD pero no trae un canal que te permita leerlos, así que, ¿habrá algún canal a través del cual podamos reproducir nuestros DVD, como Xbox o PS2?

2.- ¿El Wii podrá tener comunicación con el DS? Digo, para algún juego futuro que sea para los dos.

3.- ¿Se puede usar cualquier memoria SD (*Secure Digital*) o venderán alguna en especial para el Wii?

4.- ¿Tienen planes de fabricar un título de la saga de **Star Fox** para el Wii?

Alejandro Cabrera García
Monterrey, NL

Acuérdate que en Internet puedes encontrar muchos textos viejos o falsos que no se actualizan y pueden confundirte; en algún momento se llegó a comentar que el Wii sí leería tus películas en DVD, pero después se canceló para las versiones de la consola que actualmente se distribuyen; no obstante, luego de unas semanas del lanzamiento de la consola se dijo que para Japón distribuirían una edición alterna que si reproduciría dicho formato, pero ya no se ha hablado más del tema, no hay fechas, ni nuevas actualizaciones de información. Así entonces, el Wii que tienes en tu casa no tiene la opción de reproducir películas en DVD y no depende de un canal (como el del clima) para lograrlo.

La comunicación del Wii con el Nintendo DS sí es factible, de hecho **Pokémon Pearl and Diamond** serán de los primeros títulos en usar esa tecnología cuando se conecten con la versión de **Pokémon Battle Revolution** (hasta donde se ha dicho por ahora) y posteriormente estoy seguro que saldrán más títulos que la aprovechen. Ojalá le saquen más jugo que al Transfer Pak, ya que este accesorio de Nintendo 64 fue muy limitado y no ofrecía las ventajas que muchos jugadores quisimos ver entre consolas portátiles y caseras.

En relación con las tarjetas SD que usa el Wii para almacenar información, estas pueden ser las que se venden por parte de Nintendo o las mismas que empleas para tu cámara, celular o PDA (de cualquier marca), así que no te preocupes, ya que podras darle muchos usos útiles a tus memorias digitales.

Aun no hay nada oficial de un **Star Fox** para Wii, pero no está lejos de la realidad ya que es una saga popular y que tiene mucha tela de dónde cortar. De hecho, desde el SNES no ha habido consola casera que carezca de una aventura de **Fox McCloud** y es altamente probable que el Wii cuente con una que continúe con lo ocurrido en el Nintendo DS, quizá no este año, pero tal vez el siguiente.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

**Arte en sobre:**

Eleazar Siler; Lerdo de Tejada, Veracruz.
Jan Franco Jiménez; Coquimbo, Chile.
Diego Avellaneda; Nuevo Laredo, Tamps.
Javier Rodríguez; La Florida, Chile.
Cristian Tellez; Actopan, Hidalgo.



**El rombo de la portada**
Estuvo fácil de encontrar

# TOP 10



## 1 Mortal Kombat Armageddon (Wii)

Una de las mejores sagas de juegos de pelea llega a la plataforma más versátil del momento; nos referimos a **Mortal Kombat**, en su versión **Armaggedon**. A diferencia de los juegos anteriores, aquí los movimientos especiales se marcan con el Wiimote y el Nunchuk, dando una fluidez a los combos que pocas veces se había visto en la franquicia; pero si prefieres el estilo tradicional, tendrás la opción de usar un control de Nintendo GameCube. Pero tal vez la mejor característica de este juego sea su excelente editor de personajes, donde podrás crear al guerrero perfecto.



## 2 The GodFather: Black Hand Edition (Wii)

A lo largo de los años han salido varias películas que han marcado época; entre ellas tenemos **The Godfather**, mejor conocida como El Padrino. Esta historia ha sido adaptada a Wii, tomando lo mejor de su control para sumergirnos en la trama como nunca lo hemos hecho. Para que te des una idea, puedes sujetar a tus enemigos y aventarlos contra cualquier objeto en pantalla, o incluso usar armas como macanas para terminar con ellos. Si te gustan los juegos con libertad de movimiento, éste no debe ni puede faltar en tu colección.



## 3 Sonic and the Secret Rings (Wii)

Una de las sagas que más ha sido criticada a últimas fechas debido a su poca innovación ha sido la de **Sonic**, y es que siendo honestos, así ha sido; nosotros mismos lo hemos comentado aquí en diferentes oportunidades. Por eso, ahora que ha salido **Secret Rings** para Wii, teníamos la esperanza de que esto cambiaría, y por fortuna sí tenemos una evolución. Parece mentira como sólo un control puede mejorar un gran concepto, y es que este Sonic no se parece a nada que hayas jugado antes, su modo de aventura es excelente y, por si fuera poco, incluye novedosos minijuegos para disfrutar con los amigos.



## 4 Wario Ware: Smooth Moves (Wii)

Si no has jugado **WW:SM**, no has jugado nada; no es que estemos exagerando, te aseguramos que actualmente pocos juegos usan el mando de Wii de maneras tan ingeniosas como en este título de Nintendo. En total son más de 200 microjuegos donde debes demostrar tu habilidad e instinto ante las situaciones que se te presenten; desde las más simples como dejar caer tu control (claro que con la correa puesta), hasta aventarte un bailecito; pero sin duda lo mejor de todo es que puedes jugar hasta con 14 de tus amigos compartiendo un control. Ideal para las reuniones de fin de semana.



## 5 SSX Blur (Wii)

Es el tercer título de EA en la lista, lo que quiere decir que esta compañía ha venido trabajando muy bien, y para muestra tenemos **SSX Blur**, una edición exclusiva para Wii de su popular serie de Snowboard. Al estilo de **Tony Hawk: Downhill Jam**, su gameplay ha sido modificado para que los giros y acrobacias los realices moviendo el control como si fuera tu tabla; esto en un principio resulta algo complicado, pero no tardas mucho en acoplarte a su estilo y disfrutarlo. Este juego representa lo mismo que **Madden 07** de Wii para su franquicia, una evolución más que una secuela.



### 6 The Legend of Zelda: Twilight Princess (NDS)

El juego ícono de la consola; ¿qué podemos decirte de él? Es una obra maestra en todo sentido. Si tienes Wii y no posees una copia de este gran juego, te estás perdiendo de una de las mejores experiencias en el mundo de los videojuegos; podríamos dedicarle páginas enteras por meses y ni aun así describiríamos su magnificencia; sólo jugándolo podrás comprenderla. Por cierto, si no tienes Wii, no va a ser un pretexto que valga, ya que también salió para Cubo, sin un control tan especial, pero con la historia intacta, que lo vuelve único.

### 7 Medal of Honor: Vanguard (Wii)

Después de muchas especulaciones, por fin está en el mercado la esperada versión de **Medal of Honor** para el nuevo sistema de Nintendo. En él, como siempre, seremos parte de una gran conflicto bélico, pero a diferencia de ocasiones anteriores, ahora tendremos un mejor gameplay, esto obviamente gracias al Wiimote; pero no sólo será apuntar y disparar, ya que se han implementado diferentes opciones para cada una de ellas. Probablemente estemos ante el mejor título de la saga hasta ahora, así que tú sabes si te lo pierdes.

### 8 Prince of Persia: Rival Swords (Wii)

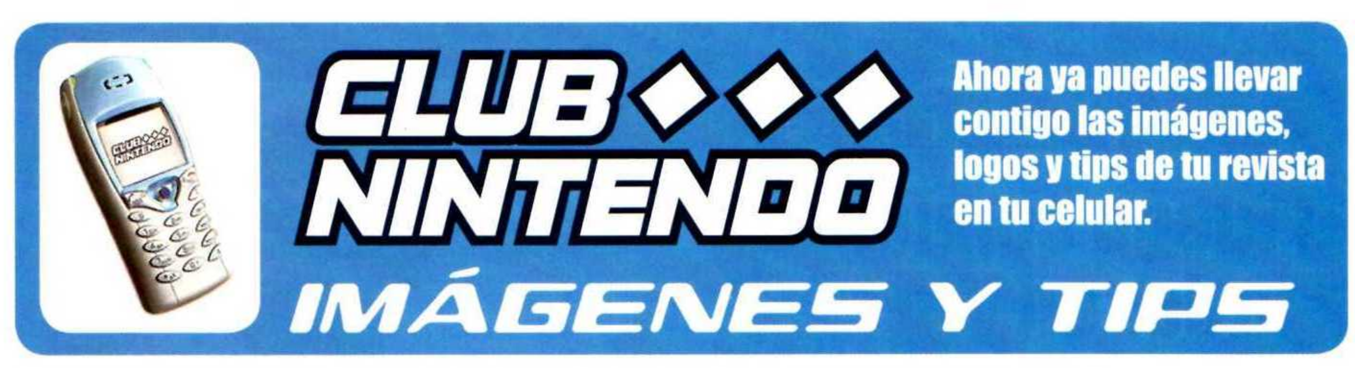
De la pasada generación, una de las franquicias que más beneficios trajo a sus creadores fue la de **Prince of Persia**, que Ubisoft rescató del olvido para colocarla en el lugar que le corresponde, gracias a una reestructuración por completo del juego. Por todo lo anterior se esperaba que llegara a Wii, y para alegría de todos así fue. Ya está entre nosotros **Prince of Persia: Rival Swords**, que es un remake de la última aventura que vimos para Cubo, pero que ahora se ve potenciada con el Wiimote y el Nunchuk. Creemos que nunca se ha jugado tan bien esta serie, además de que se vuelve mucho más divertido que sólo presionar botones.

### 9 Castlevania Portrait of Ruin (Wii)

Este juego resultó mucho mejor de lo que esperábamos. Se nota que Koji Igarashi (quien es su creador) invirtió mucho tiempo en él ya que tiene detalles que te dejarán con la boca abierta a cada momento, desde los ataques especiales hasta los jefes a los que vas a enfrentar. Una de sus mejores características son las diferentes posibilidades que te da para jugarlos varias veces... las que fueron las causantes de que Panteón perdiera la noción del tiempo además de su paciencia.

### 10 Winning Eleven: PES 2007 (NDS)

Todos los fans de los juegos de futbol deben estar más que felices por la llegada de este título, y es que a pesar de ser para un sistema portátil, conserva toda la magia de este deporte. La física del balón es muy buena, lo que, combinado con los movimientos de los jugadores, te ayuda a lograr lances espectaculares sin tener que presionar demasiados botones. ¿Te crees muy bueno en este juego?; pues vas a tener la oportunidad de demostrarlo, y no sólo con tus amigos, sino también con personas de otros países gracias a su conectividad Wi-Fi. Así que ya sabes: alza la copa con **Winning Eleven: PES 2007**.




**Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.**

**Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:**
**1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.**
**2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111**




**Sólo para celulares GSM con WAP configurado.**
**El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.**
**$15.00 IVA incluido**






## PAQUETE TIPS
## CLUB NINTENDO 21111

**Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.**
**Sigue estas sencillas instrucciones:**
**1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.**
**2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111**



**$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.**



## TIP INDIVIDUAL
## CLUB NINTENDO 61111

**Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.**
**Sigue estas sencillas instrucciones:**
**1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.**
**2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111**



**$6.00 IVA incluido por mensaje.**

**Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:**

F-18 Super Hornet (GBA), Hamtaro: Ham-Ham Games (GBA), Harlem Globetrotters: World Tour (GBA), Beach Spikers (GCN), The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe (GCN), The Grim Adventures of Billy & Mandy (GCN), Avatar: The Last Airbender (Wii), Dragon Ball Z Budokai 2 (GCN), Need for Speed Underground 2 (NDS), Lego Star Wars (GBA).

# El fuego comienza a arder en Wii

Uno de los juegos más esperados para el nuevo sistema de Nintendo es sin duda la nueva entrega de **Fire Emblem**, que en Nintendo GameCube recibiera tan buenas críticas; pero desde que se mostró un pequeño video en el E3 del año pasado, prácticamente no se había conocido nada nuevo del juego, lo que sólo ha ocasionado que la expectación por este título aumente cada vez más. En fin, como sea, después de tanto tiempo, por fin se ha comentado algo de este título de estrategia; y eso es que si tú jugaste y terminaste al cien por ciento la aventura de Cubo, pues ese esfuerzo se verá recompensado, ya que tu archivo podrá ser reutilizado en el juego de Wii. Ojalá que esta "conectividad" tenga gran trascendencia en la historia, y no sólo se quede en *status* de los personajes.



**En Japón tiene pocas semanas de haber salido a la venta, y se espera que pronto se anuncie una fecha exacta para América, donde estamos seguros tiene miles de fans que lo esperan con ansia.**







# Vuelve el rey de los monstruos





Hace algunos años, salió para Nintendo GameCube el que consideramos el mejor juego basado en el universo de **Godzilla**; era un título de pelea al estilo de **Smash Bros**. donde podías controlar a los monstruos más famosos que han acompañado al personaje a lo largo de su historia fílmica; era muy divertido jugarlo entre cuatro personas, lo que le permitió ser bien aceptado entre los videojugadores de todo el mundo, por lo que pensamos que una secuela no tardaría en salir, pero por causas que no conocemos, Atari (compañía desarrolladora) nunca lo programó, ocasionando que Panteón realizara una huelga de hambre afuera de sus oficinas... lo cual rindió sus frutos, ya que además de que bajó de peso, logró que Atari decidiera adaptar la serie para Wii. Ya fuera de bromas, hace poco se anunció que a mediados de año estará listo **Godzilla Unleashed**, donde se conservará la misma base vista en el Cubo, pero potenciada por el control del Wii: para que te des una mejor idea, se comenta que a diferencia de la primera versión, ahora podrás atacar hacia dos lados distintos al mismo tiempo, esto gracias al Nunchuk y al Wiimote, dando grandes posibilidades para crear combos; además, las arenas ahora serán más amplias, y todo lo que hay en ellas será destructible, aumentando así la emoción de los encuentros.

**Lo que más resalta de Godzilla Unleashed es que incluirá un modo de historia, en el que según las decisiones que tomes variará el final.**

# Prepárate para la fiesta

Para todos los amantes del baile (y los que no lo son) les tenemos una gran noticia, que estamos seguros les va a encantar; y es que se acaba de inaugurar un lugar en el sur de la ciudad... ¡ah, qué dijeron!: "estos ya enloquecieron"; pues todavía no; lo que sucede es que Konami acaba de anunciar hace tan sólo un par de semanas que su gran serie de juegos de baile, **Dance Dance Revolution**, está a punto de aparecer en Wii. La noticia tomó a todos por sorpresa, y más porque se nota que ya llevaban algún tiempo trabajando en esta adaptación. El juego llevará el subtítulo de **Hottes Party**, y su estilo gráfico será una mezcla entre lo ya visto en anteriores entregas para Arcadias y la técnica **Cell Shaded**; por otro lado, como es normal con esta serie, al salir a la venta lo hará junto con un tapete para que de inmediato puedas poner a prueba tus habilidades; pero si tienes hermanos o amigos con los cuales jugar, una buena noticia es que si lo tienes, puede usar el tapete que saliera en **Dance Dance Revolution: Mario Mix** para Nintendo GameCube, aumentando así la diversión. Pero bueno, seguramente te debes estar preguntando qué tiene de especial un nuevo **Dance Dance**; pues que éste, a diferencia de todas las ediciones pasadas, hará uso del Wiimote y el Nunchuk para los pases de baile; para que te quede más claro, imagina que en cierto momento, además de colocar tus pies sobre las partes trasera y delantera, deberás poner tus manos a la izquierda y a la derecha; suena bien, ¿no? Además de todo esto, por primera vez para una consola de Nintendo se incluirán temas populares del pop y otros géneros, en lugar de incluir algunos del mundo de la Gran N o de Disney, como pasó en el Nintendo 64.






**No se informó de alguna fecha para el lanzamiento, pero es un hecho que no tardará mucho, así que ve practicando tus mejores pasos porque este Dance Dance está mejor que nunca.**



# Corre por conservar tu vida

Desde antes que se supiera que Revolution iba a convertirse en Wii, Nintendo tenía algo muy en claro, y eso era que para su nueva consola se desarrollaran juegos de todo tipo, tanto para jugadores jóvenes como para audiencias mayores, obvio, con la intención de que Wii llegue a todos los hogares, y pues bien, todo indica que su plan va tal cual se planeó, pues resulta que la secuela de uno de los juegos más violentos de la generación pasada está a punto de salir para su nueva consola casera (estamos hablando de **Manhunt**). Si no están muy enterados de la historia de la primera parte, les vamos a comentar un poco: eres un convicto sentenciado a la pena capital, pero por obra y gracia del destino se te permitirá quedar libre... pero antes tendrás que ganarte esa libertad; resulta que es una especie de "juego", en el que está de por medio tu vida; estás en una locación en la que decenas de personas tratarán de terminar con tus días, mientras que tú corres, te escondes y te defiendes como puedas. Como habrás notado, sí es algo fuerte la trama, y aunque no se han dado a conocer muchos detalles del argumento de la secuela, parece ser que seguirá bajo la misma línea. La gente que está detrás del título ha dicho que pretenden crear un juego aterrador, donde el suspenso te mantenga al límite de tu asiento; pero ¿cómo lo lograrán?; una parte de esta respuesta tendrá que ver con los escenarios, con la ambientación y el argumento, pero otra muy importante será el *gameplay*, el cual se renovará totalmente gracias al control del Wii, el cual se espera utilizar de formas nunca antes imaginadas. A todos nos emociona que licenciatarios como Rockstar apoyen a Nintendo, pero tendremos que esperar a ver si sus juegos realmente justifican la violencia empleada o sólo la usan como estrategia de venta.

# La oscuridad cada vez está más cerca

**Sadness** se ha convertido en uno de los juegos más esperados del sistema, y es que se han dicho tantas cosas en torno a él que apunta a que será por lo menos un muy buen juego de terror psicológico. Las compañías que lo están creando hace poco hablaron para un medio estadounidense acerca del proyecto, revelando interesantes datos que vamos a platicarte. Por principio de cuentas, parece ser un hecho que la historia tal y como ya se los habíamos anticipado tomará lugar en Europa, durante la Primera Guerra Mundial; el personaje principal será una mujer de nombre **María**, que, sin más información, de la noche a la mañana se verá envuelta en una pesadilla en la que diversas criaturas han invadido todo a su alrededor; lo "bueno" para ella es que no va a estar sola, siempre la va a acompañar su hijo de nombre **Alexander**; el único problema es que debido a un accidente, él ha perdido varios de sus sentidos, por lo que dependerá de ti totalmente para permanecer a salvo; pero no todo es tan malo, ya que por lo precaria que es su situación, ha desarrollado una especie de "sexto sentido" mediante el cual podrás saber cuando algún ser esté cerca de ustedes. Para poder hacer frente a tan terrible aventura, te vas a valer de todo lo que encuentres, como piedras, palos, lazos, fuego, en fin, aquí va a depender de tu imaginación, ya que no vas a empezar con ningún tipo de arma como suele ocurrir en género.



Se ha comentado que el uso del control será algo único, que dejará impresionados a propios y extraños... pero pues ya es mucho rollo por parte de Nibris, que es la compañía que está dirigiendo el juego, y aún no ha mostrado un video del *gameplay*; pero bueno, como sea, les deseamos la mejor de las suertes, y esperamos que **Sadness** sea todo un suceso.

# Un nuevo integrante de la familia







La siguiente noticia es de esas que no se esperan, pero que causan una gran emoción por lo mismo, y es que resulta que tras el éxito que ha resultado la Consola Virtual de Wii (donde millones de usuarios en todo el planeta han podido descargar juegos clásicos), otra famosa compañía, reconocida sobre todo por su trabajo en Arcadias, ha confirmado su aparición en dicho servicio; ¿no adivinan de quién se trata?, pues ni más ni menos que de SNK Playmore, así es, los juegos que estarán disponibles serán de su antigua plataforma Neo Geo. Se ha dicho que será a partir del verano cuando podamos descargar sus primeros títulos, pero siendo honestos, podemos esperar el tiempo que sea, y es que su librería es más que amplia y abarca todos los géneros; tan sólo imaginen jugar tal como lo hacían en los salones de Arcadia pero ahora en la comodidad de su hogar; joyas como la serie **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **Samurai Showdown**, **Sidekicks**, pero sobre todo la gran serie **The King of Fighters**. Como puedes darte cuenta, esto es una gran noticia, y lo único que podemos hacer es ir reservando nuestros Wii Points para comprar estos clásicos, que estarán alrededor de los 800 puntos.




# Tu reto es lograr el campeonato

Para Wii está saliendo una gran cantidad de juegos de todos los géneros, y entre ellos, uno de los que más están siendo explotados es el de las adaptaciones del anime, y en este caso te hablaremos de otra, una serie que lleva por nombre **Eyeshiled 21**. Es una animación que trata sobre un joven de nombre **Sena Kobayokawa**, quien al entrar a la preparatoria descubre que tiene aptitudes para jugar futbol americano, por lo que entra al equipo como corredor. Su trabajo es sobresaliente, por lo que para evitar que equipos contrarios quieran lastimarlo fuera del campo, se hace pasar por un contador, y a la hora de los juegos llega bajo el nombre de **Eyeshield**. La verdad es que la animación es muy buena, no al nivel de otras deportivas como **Slam Dunk**, pero tiene sus detalles. El caso de todo esto es que a próximas fechas aparecerá en Japón un juego basado en esta serie, que a pesar de no tener muchas posibilidades de salir en América, vale la pena que lo conozcas. Su *gameplay* será similar al de **Madden 07**, es decir, que con ayuda del control lanzarás o cubrirás el ovoide; pero además podrás realizar movimientos especiales, tipo **Super Campeones**, con los que podrás asegurar un pase o una carrera.

**Tal vez no salga pronto por este lado del mundo, pero en un futuro todo puede cambiar; ya ven lo que ha pasado con Naruto o One Piece.**



¡Compra el videojuego de
La Familia del Futuro!
Disney
INTERACTIVE
STUDIOS
PlayStation 2
Wii
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO GAMECUBE
Walt Disney
MEET THE ROBINSONS
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
Disney
LA FAMILIA DEL FUTURO
© Disney

# Log@in

Por Toño Rodríguez

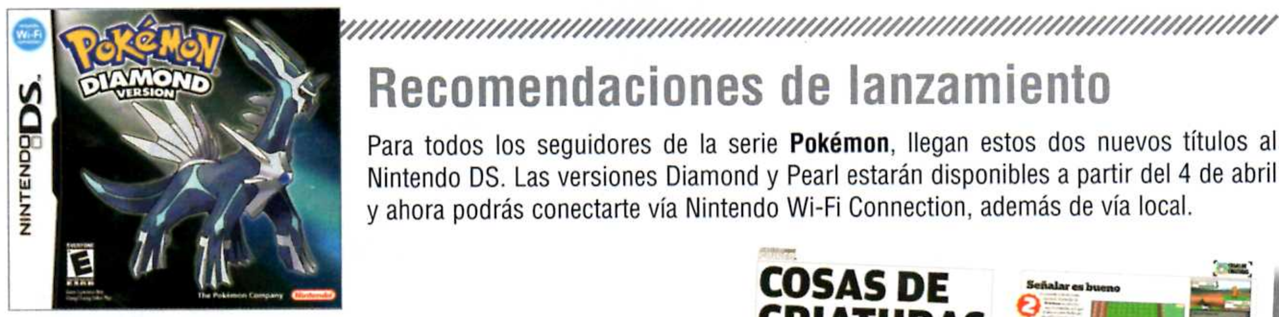
**Ya estamos de regreso con una nueva edición de Lognin. En esta ocasión vamos a platicar un poco acerca del Wii on Wheels Tour, una serie de eventos que Nintendo trajo a diversas ciudades de México para invitar a conocer el Wii. También estoy dando unas recomendaciones para este mes. Además veremos algunos accesorios para el NDS Lite y por supuesto nuestra tercera edición del Personaje del Mes.**




El inicio del tour fue en el norte de la ciudad de México. Ahí nos aparecimos Pepe y yo durante el montaje del camión. ¡Esto es un gran inicio de año de Nintendo en nuestro país! Esperamos ver más cosas antes del cierre con el EGS.

## Wii on Wheels Tour

Durante estos últimos tres meses se ha visto este *trailer* estacionado en diversos centros comerciales de las ciudades de México, Monterrey, Guadalajara, Querétaro, Toluca y Puebla. Ahí los asistentes pueden jugar los últimos títulos del Wii, además de que al registrarse reciben una playera referente al *tour.*




## Recomendaciones de lanzamiento

Para todos los seguidores de la serie **Pokémon**, llegan estos dos nuevos títulos al Nintendo DS. Las versiones Diamond y Pearl estarán disponibles a partir del 4 de abril y ahora podrás conectarte vía Nintendo Wi-Fi Connection, además de vía local.




100 nuevos **Pokémon** podrás obtener, así como entrenar y enfrentar batallas tipo dual con nuevos movimientos y habilidades especiales que completarán tu estrategia. No te pierdas el artículo que Nintendo Power nos manda para esta edición. Chécalo en la página 68.



## Skins para el NDS Lite

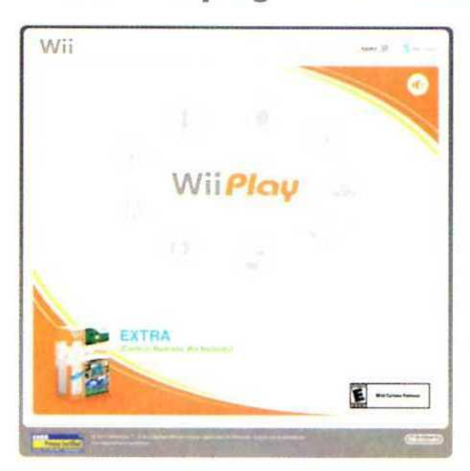
Hace tiempo que no te mostraba algunos de los accesorios para los sistemas de Nintendo que existen en Japón. Lo bueno sería además de verlos, poder comprarlos, ¿no?

## Tipo cartera

Si tú requieres de más espacio para juegos y una que otra cosa viajando ligero, esta sería la mejor opción para tus necesidades. Existen varios colores a elegir.

Pongamos changuitos y en una de esas se nos hace tener estos accesorios en nuestro continente. Seguramente sería un negocio redondo para el importador.

## Visita la página de Wii Play en español




Si aún no te decides por tener este gran título, date una vuelta por su sitio en Internet; ahí, además de tener la información en tu idioma, podrás ver una simulación de cada uno de los juegos que conforman este título. Algo que debes tomar en cuenta es que se incluye un control (Wiimote) en la caja. Esta es una muy buena razón de peso (o de pesos) para tenerlo en tu colección.

http://wii.nintendo.com/software_wiiplay.jsp

## Mario

Nuestro héroe repite nombramiento. Ahora, lo tenemos en su versión de papel en una nueva aventura en 2-D y 3-D en un mismo juego.




Personaje del Mes

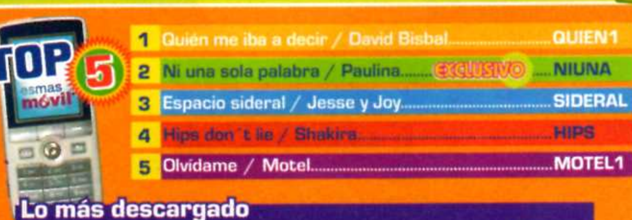



#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

# Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?



| | CLAVE | | CLAVE |
|---|---|---|---|
| Super Mario Bros | BROS | Half Life | HALF |
| Super Mario Bros 2 | BROS2 | Halo 2 | HALO |
| Super Mario Bros 3 | BROS3 | Monkey Island | MONKEY |
| Tetris | TETRIS | Need For Speed | SPEED |
| Call of Duty 2 | CALL | Resident Evil | EVIL |
| Donkey Kong | DONKEY | Street Fighter 2 | STR2 |
| Doom | DOOM | The Sims 2 | SIMS |
| Duke Nukem | DUKE | Unreal Tournament | UNREAL |
| Final Fantasy 7 | FINAL | World of Warcraft | WRD |
| Grand Theft Auto | GRAND | Zelda | ZELDA |
| GTA San Andres | GTA | | |

## TOP 5 esmas móvil

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Quién me iba a decir / David Bisbal | QUIEN1 |
| 2 | Ni una sola palabra / Paulina (EXCLUSIVO) | NIUNA |
| 3 | Espacio sideral / Jesse y Joy | SIDERAL |
| 4 | Hips don't lie / Shakira | HIPS |
| 5 | Olvídame / Motel | MOTEL1 |

## Lo más descargado

| | |
|---|---|
| Más / Diego | MAS |
| Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán | QUIERO4 |
| Sin despertar / Kudai | SIN1 |
| Volverá / El Canto del Loco | VOLVERA2 |
| Vía láctea / Zoe | VIA |
| La tortura / Shakira | TORTURA |
| Da Da Da / Molotov | DADA |
| Qué hago yo / Ha - Ash | QUEHAGO |
| No, no, no / Thalia | NONO |
| Cosas del amor / Sergio Vega | COSAS1 |

## Tonos que provocan

| | |
|---|---|
| Infierno / Alma | INFIERNO |
| Más / Diego | MAS |
| Kirkinazo / Plastilina Mosh | NAZO |
| Stop! Olvídate / Tiziano Ferro | STOP |
| Y aquí estoy / Fey | ESTOY2 |
| El profe / Miranda | ELPROFE |
| Sin despertar / Kudai | SIN |
| Honkey Tonk / Trace Adkins | TONK |
| Coolo / Pitbull | COOLO |
| Alma de B.Boy / EL Gran Silencio | ELGRAN |

## Reggaeton

| | |
|---|---|
| Rompe / Daddy Yankee | ROMPE |
| Gasolina / Daddy Yankee | GASOLINA |
| Lo que pasó pasó / Daddy Yankee | PASOPASO |
| Dile / Don Omar | DILE |
| Reggaeton Latino / Don Omar | RAGLATINO |
| Pásame la botella / Match and Daddy | BOTELLA |
| Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee | TEGUSTA |
| Sabes a chocolate / Kumbia Kings | CHOCOLATE |
| Mi dulce niña / Kumbia Kings | NANA |
| I don't care / Ricky Martin | RICKY |

## Lo más "in"

| | |
|---|---|
| Lo ves / Sin Bandera | LOVES1 |
| Aquí / Allison | AQUI2 |
| Pam pam / Wisin & Yardel | PAMPAM |
| Tengo un amor / Toby Love | TENGO2 |
| Rudebox / Robbie Williams | BOX |
| Maneater / Nelly Furtado | MAN |
| Here to stay / Cristina Aguilera | TOSTAY |
| Sexy back / Justin Timberlake | SEXY25 |
| Toxic / Britney Spears | TOXIC |
| Todo / Alejandro Fernández | TODO |

**Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular**

**MONOFÓNICO DIGITAL**
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI QUIEN1 NOKIA

**MONOFÓNICO GSM**
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO QUIEN1 NOKIA

**POLIFÓNICO**
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI QUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.

# Juegos

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 91111
Ejem: CN JUEGO FRED






















































Precio por juego $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

**Consulta compatibilidades en esmasmovil.com**

# Sonidos reales






**Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS**

| | |
|---|---|
| Congratulations | CONGRAT |
| CorbalWombat | WOMBAT |
| GameOver | OVER |
| Highscore | SCORE |
| SecretLevel | LEVEL |
| Startyourengines | STARTI |
| TryAgain | TRY |
| Winner | WINNE |






**Sonidos originales**

| CLAVE | CLAVE |
|---|---|
| RISAMACABRA | PLACER |
| PATO | SUPERPEDO |
| CABALLO | PEDORRETA |
| MOTO | TARZAN |
| BESO | OYEMIAMOR |
| GORILA | BEBE |
| GRITO | MEROLICO |
| SUPERERUCTO | GALAN |
| ERUCTO1 | PEDOS |







Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL CHIVA
Precio por sonido real $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.




Y si lo prefieres llévate también el tono polifónico y monofónico de el Chavo

**MONOFÓNICO DIGITAL**
Envía CN DIGI CHAVO + "marca de tu celular" al 31111

**MONOFÓNICO GSM**
Envía CN MONO CHAVO + "marca de tu celular" al 31111

**POLIFÓNICO**
Envía CN POLI CHAVO al 31111
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono $15 con IVA incluido**




## Los mejores servicios al 21111






**Cuidado de tu mascota** Envía CN MASCOTA al 21111

**Adivinanzas** Envía CN ADIVINA al 21111

**Bromas** Envía CN BROMA al 21111

**Chistes** Envía CN CHISTE al 21111



**CLUB AMERICA** ¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular. Envía CN AMERICA al 21111




**Futbol** Envía CN FUT al 21111

**Chistes del Pirrurris** Envía CN RISA al 21111





**Piropos** Envía CN PIROPO al 21111

**Poemas** Envía CN POEMA al 21111

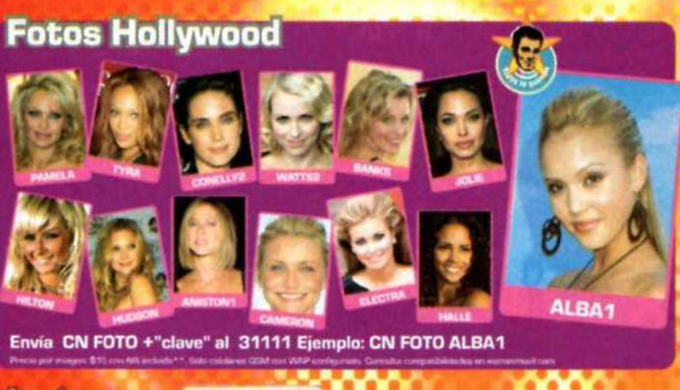
**Estrenos y datos de cine** Envía CN CINE al 21111

**Lucha libre** Envía CN LUCHAS al 21111





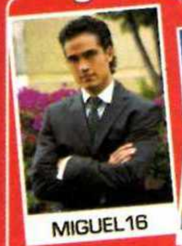

















Como bajar imágenes: Envía CN FOTO + "CLAVE" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LUPITA11



















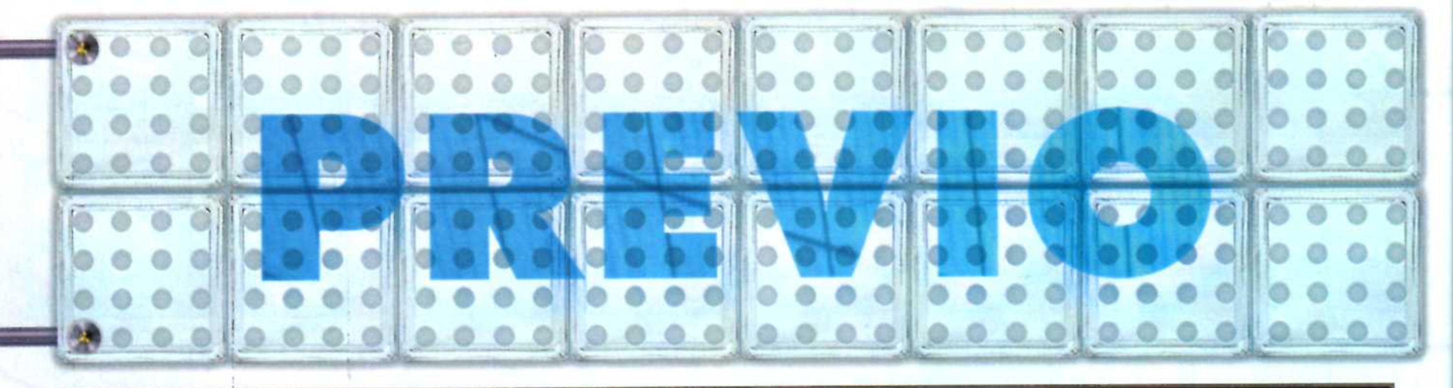



Consulta compatibilidades en esmasmovil.com




**Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com**

esmas móvil




## Naruto: Shinobi Retsuden

NINTENDO DS

Tomy



El ninja más famoso de los últimos años está a punto de llegar para Nintendo DS; nos referimos a **Naruto**. Debes saber que en este momento ya existen varios juegos de este popular personaje, pero aunque parezca raro, ninguno que pertenezca al género de las peleas; es por ello que Tomy realizó una adaptación de sus juegos para Nintendo GameCube a este sistema portátil, conservando su jugabilidad para que los seguidores no se sientan extrañados y al mismo tiempo planean utilizar las ventajas del Nintendo DS con objeto de que **Naruto: Shinobi Retsuden** sea un digno representante de la franquicia. Los títulos anteriores se enfocaban al género de aventuras y por primera vez ya podremos tener uno de peleas portátil.

### Ataca sin piedad

La base de los **Clash of Ninja** es su simple *gameplay:* basta con presionar un solo botón para conseguir combos de más de 5 golpes, lo que vuelve a los duelos muy dinámicos, de "poder a poder", al mismo tiempo que los hace accesibles para todo público. En **Shinobi Retsuden** tendrás los mismos botones, es decir, golpe, patada y counter, que se usan exactamente del mismo modo que en sus contrapartes caseras, sólo que por lo que hemos podido ver hasta el momento, en cuestiones de velocidad todavía le falta algo de trabajo, ya que parece que las combinaciones las están haciendo unos personajes con sueño.



La acción principal de la batalla se desarrolla en la pantalla superior.

### Despliega tu poder

Cada personaje tiene una técnica secreta que podrás usar cuando llenes tu barra de poder, lo cual no es ninguna novedad; de hecho si no la hubiera tenido, representaría un retroceso terrible. Pero bueno, ese no es el punto; lo que ocurre es que existe la posibilidad de que para marcarlos uses la pantalla táctil y así sea más sencillo incluirlos en tus jugadas. Inclusive parece ser que se usarán cuadros al estilo de **Jump Super Star** para los ataques, pero es sólo una suposición.



Las capacidades técnicas del Nintendo DS no dejan de asombrarnos, y para muestra tenemos el aspecto gráfico de este juego, donde los personajes y escenarios están diseñados en un perfecto 3D, en el que puedes girar y desplazarte a la dirección que elijas. Donde aún falta trabajo es en los elementos que se incluyen en la arena, ya que parecen sólo de adorno, no afectan en nada los combates, lo que sería excelente tomando en cuenta la naturaleza de la serie de animación.

### Por fin algo diferente

El *gameplay* sufrió un cambio notable en relación con los títulos anteriores, pues aunque se mantiene el modo de exploración básico en perspectiva de 3/4, las batallas se llevan a cabo con la cámara detrás de **Mega Man**, en ambientes en 3D con gráficos muy estilizados. La movilidad de este modo sufrió una drástica evolución al sólo poder mover al héroe a los lados; para compensar esta limitante, puedes usar nuevas habilidades como poner defensa o disparar armas teledirigidas. Como siempre hemos dicho, si esta serie se hubiera llamado **Battle Network** sin el "**Mega Man**", estaría mejor; el estilo de juego es entretenido, pero no deja de echar tierra al nombre del conocido





# No More Heroes




Grasshopper Manufacture




A lo largo de este 2007 saldrán grandes juegos para Wii, como **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime 3: Corruption** o **Super Smash Bros. Brawl**, pero otro que parece será todo un suceso es **No More Heroes**, juego que actualmente se encuentra siendo desarrollado por el mismo equipo que diseñó el controversial **Killer 7** para Nintendo GameCube, y que está decidido a seguir dejando huella con su estilo tan particular al momento de concebir un videojuego. Es más, si tuviste la fuerza de voluntad suficiente para terminar Killer 7 y te agradaron los estilos gráficos, estamos seguros de que NMH será un objeto de deseo para tus ojos. En el Extra te hemos platicado ciertos avances del *gameplay*, pero ahora tenemos nueva información referente a la historia, que enseguida compartiremos contigo.

## Subiendo peldaños

Su estrategia es muy sencilla: eliminar a los que se encuentren arriba de él; lo difícil será hacerlo, ya que, por lógica, los demás asesinos no permitirán que de la noche a la mañana su puesto se vea usurpado. Para deshacerte de ellos, vas a usar tu sable láser, que como ya te hemos comentado, será representado por tu control de Wii. Se comenta que todos los movimientos serán muy naturales y fluidos, y por lo que hemos podido ver en videos, no tenemos ninguna duda de que así será. Ahora bien, el Nunchuk también tendrá utilidad, y ésta será dirigir al personaje a lo largo de una gran ciudad; aún se desconoce si al agitarlo tendrá alguna función especial.



Los elementos del juego están muy estilizados; tanto los personajes como escenarios cuentan con buenos detalles de sombras y luces.

## Ocupa el lugar que mereces

Cuando salió **Killer 7** existió un sector tanto de prensa como de jugadores que lo criticaron de manera muy dura, debido principalmente a lo complicado de su temática, pero lo cierto es que es un excelente juego y una muestra de que el ingenio sigue mandando en esta industria; por este motivo, tenemos muchas esperanzas en que **No More Heroes** se vuelva un referente no sólo del Wii, sino también de esta generación que recién ha comenzado; pero como suele suceder en estos casos, sólo el tiempo nos dirá si tenemos la razón o estamos equivocados.

## Los extremos son peligrosos

El protagonista de la historia es un gran fanático de la animación japonesa, sobre todo de las más violentas; colecciona toda clase de objetos que estén relacionados con su afición, al grado que logra conseguir un sable láser (obvio, todo esto sucede en una realidad alterna) y un día de la nada se ve envuelto en una pelea en la que su vida es el premio principal. Después de algunas dificultades logra terminar con su adversario, lo que le vale una especie de invitación para unirse a un grupo muy especial.

Ha sido elegido para integrar la élite de los mejores asesinos del mundo, lo cual no piensa mucho y acepta, ya que para él todo está resultando como en un anime. Al entrar a dicha organización, se da cuenta de que se rige bajo un *ranking*, en el que, de acuerdo con las habilidades de cada integrante, se enumeran del mejor al menos bueno (para que no se escuche tan feo). El recién llegado se percata de que está ubicado en el número 11, lo cual en teoría es muy bueno, tomando en cuenta que acaba de entrar, pero su egolatría es más fuerte y crea un plan para poder estar en la posición de honor en poco tiempo.



# Dragon Quest Swords: The Mask Queen and The Tower of Mirrors

NINTENDO DS

Square-Enix

Las relaciones entre Nintendo y Square Enix han ido mejorando sustancialmente desde hace algún tiempo, y clara muestra son las adaptaciones para Game Boy Advance y Nintendo DS de su serie más popular, **Final Fantasy**; y esto se confirma con el anuncio que se hiciera de **Dragon Quest Swords** para Wii, título que se mostrara en la Electronic Entertainment Expo del año pasado y que desde entonces no se había comentado mucho. Pero ahora estamos en posibilidad de darles a conocer nuevos detalles de este gran proyecto.



La saga de **Dragon Quest** es una de las más antiguas y ahora luce imponente en el NDS. Si no nos crees, ¡checa las fotos!

## No todo es golpear

El usar el control sólo para atacar es una gran idea, pero lo mejor de todo es que la están complementando con otros movimientos para lograr una experiencia única en la saga. Por ejemplo, habrá momentos en que lo deberás mover para defenderte, como si tuvieras un escudo, u otras en donde tendrás que desviar ataques. Otra función que se comenta es que el Wiimote podrá servir como una especie de varita mágica, y agitándola al más puro estilo de **Harry Potter**, crearemos diversos hechizos para terminar con nuestros oponentes.

La manera en la que avanzarás en las diferentes escenas será parecida a lo que se manejó en **Killer 7**, es decir, te desplazarás en un riel ficticio, y en algunas ocasiones tendrás la capacidad de elegir hacia dónde continuar, lo que sin duda lo volverá muy dinámico. Está contemplado que salga a mediados de años en Japón, y aunque aún no hay nada concreto para América, confiamos en que a más tardar en diciembre lo podamos disfrutar; por lo pronto continúa atento, porque **Dragon Quest Swords: The Mask Queen ande Tower of Mirrors** dará mucho de qué hablar.

## Un desafío como pocos

La serie **Dragon Quest** es una de las más exitosas de todos los tiempos; su solo nombre es sinónimo de calidad, por lo que desde que se supo que llegaría para Wii ha levantado muchas expectativas, sobre todo porque es el primer RPG en mostrarse para la consola, y se espera que además del uso del control, se pueda terminar con varios problemas que acarrea este estilo desde hace años, como lo son las eternas búsquedas a lo largo de escenarios interminables; y es que si bien esto es fundamental en el género, hay ocasiones en las que se abusa tanto que parece juego de aventuras.







## El poder en tus manos

Dejando de lado los aspectos de diseño, donde sí se espera una mejora enorme es en el *gameplay*, donde se dejará atrás todo lo conocido para ofrecernos un sistema de ataque único, en el que nuestro Wiimote nos servirá como espada. A diferencia de **Zelda TP**, en donde bastaba con agitar el control para que **Link** atacara con la espada, aquí sí nos va a detectar las diagonales, es decir, si movemos el control hacia el frente, el golpe será en esa dirección; lo mismo ocurrirá si la "blandimos" hacia la izquierda o la derecha, abriendo grandes posibilidades para crear combos.









entretiene
www.entretiene.com.mx
El Mejor Contenido para tu Celular
Envía el mensaje al 77277
At. Cliente: 01-800-00-77277
Covers $23
están padrísimos!
Helena helena
Sin despertar sindespertar
Ser o parecer ser
CANCIÓN CÓDIGO
Rompe rompe
Este corazón este
Que hago yo quehago
Quien me iba a decir quien
Via Lactea via
Envía COVERNIN + CODIGO Ej: COVERNIN HELENA al 55255
Fondos
Envía FONDONIN seguido del NOMBRE de la imagen que quieras
Ejemplo: FONDONIN INLO al 77277
servicio WAP
$15
¡Descarga este fondo!
...in love!
Envía al 77277 FONDONIN INLO
CHIVAS
YOU
AMOR4
PANDI
AMOR
LUZ
ROSE
EYE
HEART2
HUESOS
ANARKIA
NINA
BABYHERO
EMINEM
SUPER
QUIERO
VALE
DRAGOYIN
SOYUN
CEREBRO
MEGADRAG
JEJE
GIRL
DOLPHIN3
CINE
HOLA
WORLD
CANWE
CATI
TONOS
costo por mensaje $15
Si tu celular es MONOFÓNICO envía TONONIN y el CÓDIGO y MARCA de tu cel.
Ej. TONONIN NOES NOKIA al 77277
Si tu celular es POLIFÓNICO envía POLININ y el CÓDIGO
Ej. POLININ NOES al 77277
Top Entretiene
CANCIÓN / ARTISTA CÓDIGO
1 Cuando no es como... - Panda noes
2 Sentimetal - Moderatto sentimental
3 Ser o parecer - RBD ser
4 Atrevete-te - Calle 13 atrevete
5 Rompe - Daddy Yankee rompe
6 Helena - My Chemical Romance helena
7 Harry Poter - BSO potter
8 Disculpa los malos pensamientos - Panda disculpa
9 Ni Freud ni tu mamá - Belinda freud
10 Chiquilla - Kumbia All Stars chiqui
SUBE SE MENTIENE BAJA
Horoscopo
Envía PISCIS al 88288 $6
Para recibir 3 mensajes diarios, envía PISCIS al 77776 $50/mes
Hechizos de Amor
Envía: HECHIZO al 88288 $6
Lo Mejor
Hips don't lie - Shakira y FWJean hips
Pump it - Black Eyed Peas pump
Bring me to life - Evanescense me
Qué hago yo - Ha-ash quehago
Espacio sideral - Jesse y Joy espacio
Rosa pastel - Belanova pastel
In the shadows - The Rasmus shadows
Tattoos $15
Envía NOMBRENIN seguido del CÓDIGO de la imagen elegida y de tu nombre o texto que quieras al 77277
YO
ARCOIRIS
PARED
RAB
Ej NOMBRENIN RAB VALENTINA al 77277
Club entretiene $6
En el Club Entretiene acumularás puntos por cada contenido que bajes ¡y podrás canjearlos por regalos y otros contenidos!
Envía CLUB al 88288
Al suscribirte contactaremos contigo para enviarte una TARJETA EXCLUSIVA y podrás comenzar a acumular tus Puntos Entretiene.
Regalamos una PSP
¡únete!
Lo + Pedido
Pero te vas a arrepentir - K-Paz de la Sierra arrepentir
Responde - Diego responde
Maneater - Nelly Furtado maneater
Because of you - Kelly Clarkson because
La crema - Big Metra crema
Recostada en la cama - El Chapo de S. recostada
We be burning - Sean Paul burning
You're beautiful - James Blunt beautiful
Angel - Belinda angel
Labios compartidos - Maná labios
Los Simpsons - Serie TV simpsons
Ven bailalo - Khriz y Angel bailalo
Narcisista por excelencia - Panda narci
La marimba - D.J. Kuri marimba
Mi dulce niña - Kumbia Kings dulce
Rosas - La Oreja de Van Gogh rosas
Toxic - Britney Spears toxic
La metralladora - J.I.Mendoza metra
Don't cha - The Pussycat dolls doncha
Dispárame, dispara - Laura Pausini disparame
Efectos Especiales $15
Envía SONININ y el CÓDIGO del sonido que desees descargar.
Ejemplo: SONININ LOQUILLO al 77277
servicio WAP
DESCRIPCIÓN CÓDIGO DESCRIPCIÓN CÓDIGO
Risa del pájaro loco loquillo Pida sus ricos Tamales!! tamales
Bebé riendo riendo Bebé llorando llorando
Hombre lobo aullido Kikirikiiiii gallo
Moskito moskito Work,work,woorrrkkk!!! loro
Tienes un mensaje!! mensaje Aha aha aha...mmm... aha
Contesta wey! Es para ti wey Bruja, bruja, contesta!!! bru
Risa malvada risa Bueno, oigame, oigame!! eloygameno
Chatea con nosotros, te divertirás!!! $6
EROS
LENA
ALICE
MARK
Envía el NOMBRE de la persona con quien quieras chatear y TU MENSAJE
Ejemplo: LENA COMO ESTAS al 88288
Poemas $6
envía POEMANIN al 88288
Para recibir 3 poemas diarios durante un mes envía POEMAS al 77776
Los + románticos que hayas podido leer!!!
Desde tu Teléfono Fijo
Astro Tarot
01900-849-7400
¡Mejora tu Destino!
Lo + Padre
Mi credo - K-paz de la Sierra credo
Frágil - Allison fragil
The reason - Hoobastank reason
Come clean - Hillary Duff come
Hotel California - Eagles hotel
Beat of my heart - Hilary Duff beat
Sin despertar - Kudai sindespertar
Ni una sola palabra - Paulina Rubio niuna
Tu de que vas - Franco De Vita tudeque
La vida después de ti - Lu lavida
Juegos
nuevos y mejores!!!
Envía JUEGONIN y el CÓDIGO del juego que desees descargar.
Ejemplo: JUEGONIN COCOS al 69269
servicio WAP
$30
COCOS
BUBBLE
ENTRETIS
HUGOGO
SOLITAIRE
SOCCER2
OUT
MOTO2
INFILTRADO
MICROPOOL
BACK
ROBOROS
ELDIN
FELIX
YAYA
SPLASH
Catálogo de Tonos
Si quieres otra lista de tonos para elegir, envía CATALOGO y recibirás un texto diferente por mensaje.
Envía CATALOGO al 88288 $6

# Shigeru Miyamoto

## Visión Creativa

En cualquier lugar que se presenta el Sr. Miyamoto causa sensación, y el GDC de este año no fue la excepción; incluso el director del evento lo presentó como "el Spielberg de los videojuegos", título que se le había adjudicado anteriormente por sus grandes aportaciones a la creciente industria del entretenimiento. Inmediatamente, Miyamoto inició su charla hablando un poco de su vida, y mostró algunos detalles auxiliado con su control de Wii con el que manejaba las acciones de la pantalla principal, en la que pronto se exhibiría el canal de fotos para ilustrar sus comentarios.

Como lo más relevante de la conferencia, Miyamoto hizo clara referencia a tres puntos principales de su visión y la de Nintendo: en primer lugar habló de la expansión de la audiencia, es decir, atraer a nuevos usuarios como hasta ahora lo ha logrado el Wii. Sus ejemplos fueron muy concisos, mostrando que los recientes títulos de Nintendo aumentaron la cantidad de jugadores y jugadoras globalmente; asimismo, comentó que juegos como **Animal Crossing**, **Nintendogs** y **Brain Age** lograron que las mujeres realmente disfruten de este concepto de entretenimiento. Con esto se plantea que todos somos videojugadores en potencia, pero hace falta desarrollar ideas que nos cautiven, basadas en la creatividad y no tanto en su grado de complejidad.

Miyamoto durante su exposición en el GDC en la ciudad de San Francisco, California, el 8 de marzo. Han pasado ocho años desde la última vez que se presento en este evento.

El segundo de los puntos que planteó Miyamoto es el balance. ¿A qué se refiere? Habló de la importancia de la comunicación interna al desarrollar los juegos y de cómo se trabaja en equipo para lograr mejores resultados. Comentó que los ingenieros y programadores de Nintendo laboran en el mismo edificio, sin fronteras que los separen, con lo que se tienen mayores oportunidades de desarrollar ideas y conceptos de forma más personal, tomando en cuenta que deben unificarse criterios para llegar a una misma meta. También expuso la explicación sobre el diseño de los controles y su participación en el momento de desarrollarlos; de los múltiples prototipos que hicieron antes del *Wiimote* y cómo este control viene a cumplir uno de sus sueños, mediante el cual lograr que la gente se sienta familiarizada y capaz de realizar un sinfín de opciones.

El tercer punto toca el tema del riesgo, es decir, hacer cosas diferentes a los demás. Entre más grande sea el reto, mayor es el riesgo. Habló sobre su paso por el GameCube, que no fue tan impactante, remarcando lo grande de su botón A y el tipo de juego que está sobre la misma línea de lo ya conocido. No obstante, las plataformas de Nintendo actuales son más arriesgadas con un *Stylus* o el *Wiimote*, lo que representa un cambio radical en la concepción de un videojuego; pero la aceptación del público hizo que tales riesgos fueran recompensados. Algo que motiva a Miyamoto es la sonrisa de las personas que juegan alguno de estos títulos. Como ejemplo mencionó el E3 del año pasado, en donde las filas y la expectación por jugar Wii fueron mayores de lo que él esperaba.



**Los Mii no podían faltar en la presentación, y es que son todo un éxito.**

En el caso de los **Mii**, se dijo sobre la popularidad que han cobrado estos personajes, más cuando su forma de creación resulta tan sencilla que hasta un novato podría usarlo sin problemas. Con este punto se explica que se está trabajando en una mejora de este canal para agregar opciones extra y comparativos que te permitirán participar en un canal de popularidad. Por último, un video de **Super Mario Galaxy** fue desplegado en las pantallas, con escenarios mucho más desarrollados de los que vimos en el E3 pasado y destacando extensos espacios en donde **Mario** debe brincar de lugar en lugar para continuar su aventura (también reaparecieron enemigos conocidos). Se confirmó que **Super Mario Galaxy** estará listo para este año, aunque por desgracia no hay mes definido aún.

# NDS y Wii a escena

Se dieron a conocer ciertas características de los juegos más esperados para Nintendo DS y Wii.

## Wii

**Big Brain Academy**
Se han creado 15 nuevas actividades paras las áreas ya conocidas en el juego de NDS, que serán todo un reto a nuestro intelecto, esta vez usando el *Wiimote*.

**Mario Strikers Charged**
Ahora el terreno de juego influirá más en el desarrollo de los encuentros; además que los capitanes de cada escuadra van a tener nuevas habilidades, permitiendo así que puedan esquivar o burlar de mejor manera.

**Super Paper Mario**
Dentro de sus curiosidades está que en algunos momentos podremos cambiar del 2D a un mundo con elementos en 3D . El control del Wii nos va a ayudar con los ataques que realicemos.

**Pokémon Battle Revolution**
Será compatible con el Nintendo DS y los juegos **Pearl** y **Diamond** para este mismo sistema, lo que permitirá que participes en las competencias incluidas con los **Pokémon** que tú mismo has atrapado, sin embargo, lo que será todo un suceso, es su modalidad de juego en línea,.

## Nintendo DS

**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
Lo relevante aquí es el *gameplay*, ya que se ha adaptado a la pantalla táctil; por ejemplo, cuando estemos dentro de algún calabozo, podremos hacer anotaciones en el mapa, o marcar la trayectoria que el boomerang seguirá.

**Pokémon Diamond / Pearl**
Parte clave de este concepto son las batallas entre entrenadores, las cuales ahora gozarán servicio Wi-Fi, por lo que si tu sueño era enfrentar a un japonés, ahora estás más cerca que nunca de lograrlo.



Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma con los reconocimientos otorgados por los Game Developers Choice Awards; durante la ceremonia Miyamoto San lució una playera con su Mii; además de los de Reggie e Iwata (oculto por uno de los premios). Sin duda una exitosa pareja.



TLOZ: Phantom Hourglass / NDS



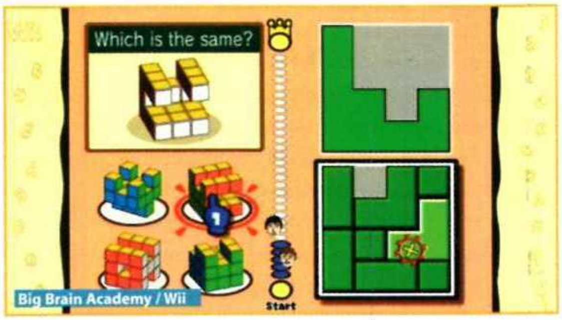

Pokémon Battle Revolution / Wii



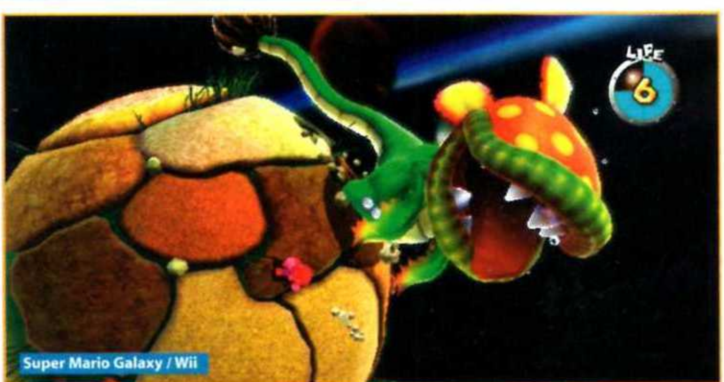
Super Paper Mario / Wii




Pokémon Diamond & Pearl / NDS




Big Brain Academy / Wii




Super Mario Galaxy / Wii



Mario Strikers Charged / Wii

# CN profile

## Dry Bones

### ¿Quiénes son?

Los **Dry Bones** son una especie de enemigos comunes en el universo de **Mario**; aunque han pasado ligeramente inadvertidos bajo la sombra de los personajes más conocidos, se han mantenido vigentes desde su primera aparición en el **Super Mario Bros. 3**, para NES. Los **Dry Bones** son los esqueletos reanimados de los **Koopa Troopas** caídos en batalla; son inmunes a la mayoría de los ataques de **Mario** y **Luigi**, pero pueden ser puestos fuera de combate fácilmente al caerles encima, lo cual provoca su desmembramiento temporal; después de unos segundos, se vuelven a ensamblar. Ciertos poderes pueden acabarlos definitivamente, como la **Cape Feather**, el traje de **Hammer Bros.** o el **Starman**, y en algunos casos se pueden vencer de otras formas, como en **Super Mario RPG**. Estos peculiares sirvientes de **Bowser** prefieren deambular por los lugares oscuros de los castillos y fortalezas, en los navíos hundidos o en zonas desérticas. Los **DB** no están reanimados por la magia de **Bowser** (como los de **Castlevania**, por la hechicería de **Dracula**), sino por el espíritu o conciencia de los **Koopas** que fueron en vida y desean seguir luchando. Como todo esqueleto, solamente tienen el remanente de su conciencia, de manera que seguirán tenazmente su misión hasta cumplirla o ser eliminados.

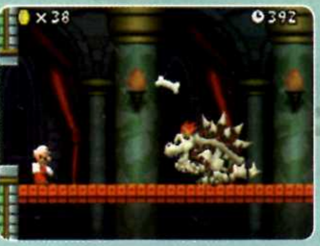
*Dry Bones significa en inglés "Huesos Secos", y su nombre japonés es **Karon**, una referencia al legendario barquero de la mitología griega, **Caronte** (**Charon** en inglés), quien es el encargado de llevar a los muertos a través del río Arqueronte para llegar al Inframundo -a cambio de una moneda, claro está-.*

### Apariciones como personaje elegible

Después de ser solamente un enemigo, Nintendo decidió en 2005 incluir a los **Dry Bones** como figuras controlables en varios de sus juegos. Curiosamente, lo mismo pasó con **Toad**, quien básicamente es "un **Toad**", pero que los fans consideramos como "EL **Toad**" cuando lo vemos en una pantalla de selección de personaje. **Dry Bones** debutó de esta forma en **Mario Superstar Baseball**, la cual también fue la primera vez que lo vimos en 3D. Después apareció en **Mario Party 7** y en el excelente **Mario Kart DS**, en donde inclusive tiene su propio vehículo, el **Dry Bomber**. Próximamente regresará a la acción en **Mario Strikers Charged** y **Mario Party 8**.





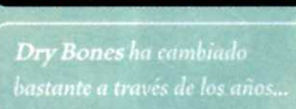


### Dry Bones Bowser

Estos personajes han tenido varios cambios estéticos durante su trayectoria, e inclusive diferentes tallas; en **New Super Mario Bros.** hay dos tamaños de **Dry Bones**: el regular y uno más grande conocido como **Big Bones**. Adicionalmente, hay un tercer tipo totalmente distinto de **DB**, que es cuando **Bowser** cae a la lava y su esqueleto es reanimado para proseguir la lucha contra **Mario**. Más tarde, **Bowser Jr.** logra revivirlo por completo al arrojar sus huesos a un caldero mágico. Durante su estado como **Dry Bones Bowser**, él tiene las mismas características que los **DB** comunes.

### Apariciones genéricas

- Super Mario Bros. 3 (NES)
- Super Mario World (SNES)
- Super Mario All Stars (SNES)
- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES)
- Paper Mario (N64)
- Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
- Paper Mario: The Thousand-Year Door (GCN)
- Mario Superstar Baseball (GCN)
- Mario & Luigi: Partners in Time (NDS)
- Mario Kart DS (NDS)
- Mario Party 7 (GCN)
- Super Princess Peach (NDS)
- New Super Mario Bros. (NDS)
- Mario Party 8 (Wii)
- Mario Strikers Charged (Wii)














Existen otros personajes del mundo de **Mario** que bien merecen un reconocimiento por sus esfuerzos para destacar; próximamente estaremos viendo más ejemplos de ellos para que todos apreciemos aún más los pequeños detalles detrás de cada uno de ellos. Como dato final, los **Dry Bones** también aparecieron en las series de televisión **The Adventures of Super Mario Bros. 3** y **Super Mario World**.

# chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

## Tonos

### Rock Español

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1131321 | Cita En El Quirófano - Panda |
| 1130627 | Eres - Café Tacuba |
| 1139912 | Frágil - Allison |
| 1130329 | Frijolero - Molotov |
| 1135165 | La Célula Que Explota - Caifanes |
| 1131457 | La Chispa Adecuada - Héroes Del Silencio |
| 1133204 | Mariposa Traicionera - Maná |
| 1130652 | Me Vale - Maná |
| 1131314 | Mirame - Nikki Clan |
| 1130649 | Oye Mi Amor - Maná |
| 1135200 | Perdí Mi Ojo De Venado - Caifanes |
| 1130554 | Santa Lucía - Miguel Ríos |
| 1130306 | Supersónico - La Lupita |
| 1130619 | Te Quiero Comer La Boca - La Mosca |
| 1135045 | Yo No Me Llamo Javier - Los Toreros Muertos |

### De Moda

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1139907 | Abeja Reina - Banda El Limon |
| 1139937 | Criticar Por Criticar - Fangoria |
| 1130448 | Eres Divina - Patrulla 81 |
| 1130709 | Hung Up - Madonna |
| 1131423 | London Bridge - Fergie |
| 1131582 | Mermelada - Mariana |
| 1131593 | Miedo - Maria Daniela |
| 1130739 | My Humps - Black Eyed Peas |
| 1130457 | Niño - Belanova |
| 1130516 | Pump It - The Black Eyed Peas |
| 1131525 | Sentimetal - Moderatto |
| 1131574 | Viajar Contigo - Alex Ubago |

### Televisión

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1133380 | Barney Es Un Dinosaurio |
| 1133035 | Batman |
| 1130608 | El Tema Del Chavo Del 8 - Chespirito |
| 1135328 | I Dont Want To Wait - Dawsons Creek |
| 1133037 | La Pantera Rosa |
| 1133128 | Los Locos Adams |
| 1133187 | Los Simpsons |
| 1135041 | Misión Imposible |
| 1131171 | Oh Pretty Woman - Roy Orbison |
| 1139878 | Save Me - Smallvile |
| 1139675 | Super Mario Bros. |
| 1130937 | Tubular Bells - El Exorcista |

### Reggaeton

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1131403 | Bandoleros - Tego Calderon/ Don Omar |
| 1139851 | Caile - Tito el bambino |
| 1131567 | Conteo - Don Omar |
| 1139902 | Dale Don Dale - Don Omar |
| 1130357 | El Chacarrón - Andys Val Gourmet |
| 1131343 | Gangsta Zone - Daddy Yankee |
| 1130218 | Gasolina - Daddy Yankee |
| 1139860 | Hips Don´t Lie - Shakira |
| 1131407 | La Matraca - 1260 Boys |
| 1131373 | Llame Pa Verte - Wisin & Yandel |
| 1130502 | Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee |

### Top Latino

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1131562 | A La Primera Persona - Alejandro Sanz |
| 1139887 | Abrázame - Camila |
| 1139079 | Angel - Yuridia |
| 1133004 | Como La Flor - Selena |
| 1131566 | Como Yo Nadie Te Ha Amado - Yuridia |
| 1131568 | Duele - Kalimba |
| 1133275 | El Arte Del Engaño - Cartel De Santa |
| 1131433 | El Bombón Asesino - Ninel Conde |
| 1135143 | El Sirenito - Rigo Tovar |
| 1139017 | La Niña Fresa - Banda Zeta |
| 1131612 | Nada - Valentin Elizalde |
| 1130452 | No - Shakira |
| 1131426 | Olvídame - Motel |
| 1130455 | Para Tu Amor - Juanes |
| 1130671 | Que Lastima - Alejandro Fernandez |
| 1131639 | Reflexiones De Este Gallo - Joan Sebastian |
| 1139051 | Tatuajes - Joan Sebastian |
| 1130307 | TBC - Ragazzi |
| 1131360 | Todos Me Miran - Gloria Trevi |
| 1131431 | Tu Peor Error - La 5a Estación |
| 1130495 | Viveme - Laura Pausini |
| 1130425 | Yo Te Propongo - Luis Fonsi |

### Éxitos

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1139921 | Chiquilla - Kumbia All Starz |
| 1139938 | Eres Para Mi - Julieta Venegas |
| 1131381 | Volveré - K Paz De La Sierra |

**Envía la CLAVE al 7464**

★ RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
★ GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

**¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!**
**Envía chikabum al 927**
¡Y descarga el contenido que más te guste! Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

## Imágenes

**Envía la CLAVE al 56467**

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
★ DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.









i1139634 i1139635 i1139636 i1139637 i1139638

i1139605 i1139607 i1139614

i1135038 i1135044 i1135047



**ZONA chikabum**
Juega · liga · diviértete
conoce nuevos amigos
Envía ZONA al 32020
Precio $ 2.50 I.V.A. incluido. Todos los teléfonos son compatibles.











i1139395 i1139396 i1139400 i1139401

i1133664 i1133670 i1133672 i1133706









i1137071 i1137072 i1137073 i1137074 i1137075 i1137076

## Polifónicos

**Envía la CLAVE al 7464**

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
★ DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

### Banda

| Clave | Canción |
|---|---|
| P1131616 | A Veces Lloro - Banda Cuisillos |
| P1131642 | Como Borrarte - Banda Astilleros |
| P1131636 | Como El Primer Día - Banda El Recodo |
| P1131611 | De Verdad Te Quiero - Valentin Elizalde |
| P1131651 | El Verso De La Burra - Banda La Costeña |
| P1130755 | Eslabón Por Eslabón - Lupillo Rivera |
| P1131612 | Nada - Valentin Elizalde |

### Lo Más Pedido

| Clave | Canción |
|---|---|
| P1133219 | Angel - Shaggy |
| P1139921 | Chiquilla - Kumbia All Starz |
| P1139932 | Compárame - Banda El Limón |
| P1133016 | La Puerta Negra - Los Tigres Del Norte |
| P1130458 | Rosa Pastel - Belanova |
| P1131572 | Rudebox - Robbie Williams |
| P1139929 | Si Tú No Estás - Sin Bandera |
| P1139051 | Tatuajes - Joan Sebastian |

### Fiesta

| Clave | Canción |
|---|---|
| P1130472 | A Mover El Bote - Banda Machos |
| P1139907 | Abeja Reina - Banda El Limon |
| P1131387 | [illegible] |
| P1131417 | Aqui Esta Tu Caldo - Luny Tunes |
| P1131402 | Baila Esta Cumbia - Selena |
| P1130635 | Chuntaros Style - El Gran Silencio |
| P1130653 | Como Te Deseo - Maná |
| P1139902 | Dale Don Dale - Don Omar |
| P1139857 | Dime Ven - Motel |
| P1130507 | Don - Miranda |
| P1131388 | Duele El Amor - Alegres De La Sierra |
| P1130357 | El Chacarrón - Andys Val Gourmet |
| P1130218 | Gasolina - Daddy Yankee |
| P1139860 | Hips Don´t Lie - Shakira |
| P1130709 | Hung Up - Madonna |
| P1130597 | La Ingrata - Café Tacuba |
| P1131407 | La Matraca - 1260 Boys |
| P1130265 | La Tortura - Shakira |

### Rock Inglés

| Clave | Canción |
|---|---|
| P1133213 | Adams Song - Blink 182 |
| P1133377 | All Within My Hands - Metallica |
| P1139590 | American Idiot - Green Day |
| P1131512 | Anarchy In The UK - Sex Pistols |
| P1133129 | Another One Bites The Dust - Queen |
| P1131477 | Baba O Riley - The Who |
| P1130497 | Be Yourself - Audioslave |
| P1131564 | Because I Want You - Placebo |
| P1130728 | Because Of You - Kelly Clarkson |
| P1131478 | Black Dog - Led Zeppelin |
| P1133131 | Bohemian Rhapsody - Queen |
| P1135314 | Boys Dont Cry - The Cure |
| P1130375 | Breaking The Law - Judas Priest |
| P1130445 | Build A Bridge - Limp Bizkit |
| P1133383 | Change - Blind Melon |
| P1131481 | Coffe & TV - Blur |
| P1131448 | Come As You Are - Nirvana |
| P1131337 | Crazy - Gnarls Barkley |

## True Tones

**Nuevo**

**Envía la CLAVE al 34455**

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
★ DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

### Fiesta

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1130127 | Alza Las Manos (En Vivo) - Damas Gratis |
| 1130139 | Andrea - Pibes Chorros |
| 1130149 | Como Le Digo - Rodrigo |
| 1130120 | Escuela Nocturna - Altos Cumbieros |
| 1130121 | La Colaless - Altos Cumbieros |
| 1130129 | La Danza De Los Mirlos - Damas Gratis |
| 1130153 | La Lata - Super Merka2 |
| 1130140 | La Lechera - Pibes Chorros |
| 1130150 | La Mano De Dios - Rodrigo |
| 1130154 | La Resaka - Super Merka2 |
| 1130141 | Llegamos Los Pibes Chorros - Pibes Chorros |
| 1130130 | Los Dueños Del Pabellon - Damas Gratis |
| 1130145 | Luna De Miel - Virus |
| 1130122 | No Puedo Olvidarte - Altos Cumbieros |
| 1130126 | Obsesión - Aventura |
| 1130208 | Pamela - Pibes Chorros |
| 1130151 | Por Lo Que Yo Te Quiero - Rodrigo |
| 1130147 | Pronta Entrega - Virus |
| 1130155 | Que Calor - Super Merka2 |
| 1130142 | Sentimiento Villero - Pibes Chorros |
| 1130156 | Tomando Porquería - Super Merka2 |
| 1130123 | Una Nueva - Altos Cumbieros |
| 1130148 | Wadu Wadu - Virus |

### Para Bailar

| Clave | Canción |
|---|---|
| 1130206 | Colate Un Dedo - Pibes Chorros |
| 1130203 | Dile - Ihuanamary |
| 1130192 | Don - Altos Cumbieros |
| 1130198 | El Boxeador - Repiola |
| 1130193 | El Culot - Altos Cumbieros |
| 1130185 | El Fumanchero - Damas Gratis |
| 1130186 | El Ganador - Damas Gratis |
| 1130187 | El Viejo De La Bolsa - Damas Gratis |
| 1130194 | La Maquina Del Ritmo - Altos Cumbieros |
| 1130204 | La Miel De Tus Labios - Ihuanamary |
| 1130184 | La Primera Vez - Altos Cumbieros |
| 1130195 | La Tucaracha - Altos Cumbieros |
| 1130199 | Las Pibas Quieren Cumbia - Repiola |
| 1130209 | Leños Secos - Super Merka2 |
| 1130205 | Los Caminos De La Vida - Ihuanamary |
| 1130210 | Mira Como La Baila - Super Merka2 |
| 1130200 | No Me Vuelvo A Enamorar - Repiola |
| 1130196 | No Voy A Llorar - Altos Cumbieros |
| 1130211 | Nunca Sabras - Super Merka2 |
| 1130201 | Pideme La Luna - Repiola |
| 1130188 | Quiero Vitamina - Damas Gratis |
| 1130190 | Solo Aspirina - Damas Gratis |
| 1130197 | Ya Me Da Igual - Altos Cumbieros |

**COMPATIBILIDADES** Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en esta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece.

POLIFÓNICOS: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PALM Treo600, Treo650; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. IMÁGENES: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido. TRUE TONES: MOTOROLA C381, C381p, C384, C650, C698p, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V180, V220, V235, V3, V300, V330, V365, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P900, P910a, P910c sustituye el 1 del principio de la clave por 2. Precio $23 por true tone I.V.A. incluido.







# Wii Consola Virtual

Seguimos con esta sección sobre los nuevos títulos para tu Consola Virtual, y a partir de ahora incluiremos el costo de cada uno de ellos.

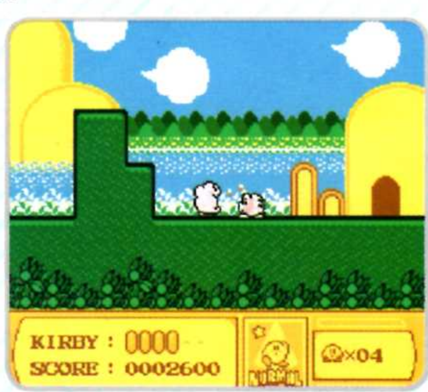


## Kirby´s Adventure NES

Wii points: 500

La mayoría de los personajes de los videojuegos ha tenido cambios o evoluciones con el paso del tiempo, pero hay uno que ha permanecido casi igual desde que nació en el Game Boy monocromático. **Kirby** es uno de los héroes más queridos del mundo de Nintendo, y es por eso que ha trascendido hasta llegar al día de hoy. Ahora tenemos la oportunidad de revivir una de sus primeras aventuras en la Consola Virtual por la módica cantidad de 500 Wii Points. **Kirby´s Adventure** fue uno de los mejores títulos para el legendario sistema de 8-bits, pues tiene mucha acción, un *gameplay* muy amigable y divertido, y un reto moderado para que todo tipo de videojugadores lo pueda disfrutar. **Kirby** cuenta con sus habilidades básicas en este clásico juego de plataformas en 2D; él puede absorber a sus enemigos y adquirir sus poderes, flotar al mantener la respiración, correr, deslizarse y varias cosas más. Por la versatilidad de la manera de controlar a **Kirby**, la historia, su música y otros elementos convirtieron a este título en una joya muy codiciada y difícil de conseguir, por lo cual es una gran opción que no podemos dejar de recomendarte para descargar en tu Wii. Ojalá y decidieran lanzar también los éxitos de Game Boy y Game Boy Color para la Consola Virtual, pero al parecer no hay planes de que esto sea una realidad; sólo nos resta esperar con los dedos cruzados y, mientras tanto, disfrutar de los títulos de los sistemas caseros.




## Super Mario World SNES

Wii points: 800

Hablando de juegos de plataformas para SNES, aquí tenemos uno de los títulos que sencillamente no pueden faltar en tu colección. **Super Mario World** tomó los elementos característicos de los juegos anteriores y los llevó en una nueva dirección para sorprender a todo aquel que adquiriera su Super Nintendo. Aquí vemos muchos cambios e innovaciones como la aparición de **Yoshi** y sus congéneres; la famosa capa que permitía a **Mario** volar y planear por los aires, además de que le servía para golpear a sus enemigos; y también la aparición de las famosas casas fantasmas en donde te podías perder durante horas si no resolvías su misterioso secreto. **Mario**, **Luigi** y **Yoshi** tenían que recorrer los coloridos mundos normales del juego, además de los niveles secretos que ponían a prueba tus reflejos y habilidad. Este es un buen ejemplo de los títulos que virtualmente todos jugamos en alguna ocasión, y el cual los nostálgicos seguramente vamos a descargar sin pensarlo dos veces, aun teniendo el cartucho físicamente. Si por alguna extraña razón tu SNES terminó en algún tianguis o en el clásico cajón donde guardas las cosas que descompusiste, no puedes perder la oportunidad de recuperar esta joya invaluable de Nintendo.



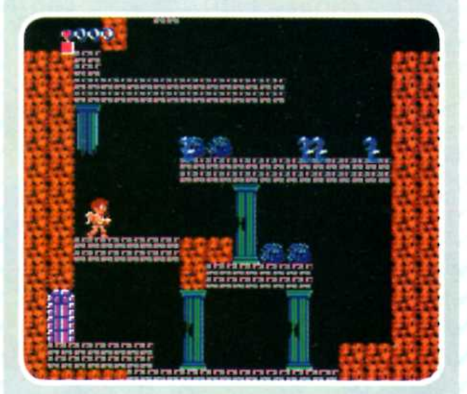




## Kid Icarus NES

Wii points: 500

Gracias a su reciente aparición en **Super Smash Bros.**, **Brawl Pit** sale de las sombras con un nuevo *look* y bríos renovados; adicionalmente, su primer estelar ya está disponible para descargarse y que añadas un buen título más a tu colección de la Consola Virtual. A pesar de tener solamente dos juegos, **Pit** ganó una buena fama a finales de la década de los años 80; inclusive fue invitado a participar en la caricatura del **Captain N**. Según la historia, **Pit** debía recuperar varios elementos sagrados para rescatar a la diosa Palutena y restaurar la paz en Angel Land.



**Kid Icarus** pertenece al género de Acción/Aventura con perspectiva en 2D; es muy similar a **Metroid** (ambos emplean el mismo *engine*), pero tiene características muy propias como el uso del arco y el cómo vuelas para lograr tus objetivos. Es una pena que no tuvo una secuela para el SNES, pero por suerte tenemos la oportunidad de volver a emocionarnos con su aventura de NES en nuestros Wii. Con la salida de **KI** en la Consola Virtual y su enrolamiento en las filas de **SSBB**, los fans estamos ansiosos de que Nintendo decida hacer un juego en 3D de **Kid Icarus**; tal vez con el Remote se pueda implementar algún tipo de control de vuelo o algo así; nuevamente, sólo el tiempo lo dirá. Mientras tanto, vamos a recordar los viejos tiempos con su aventura de NES.



# Donkey Kong Country SNES Wii points: 800

Todavía recordamos cuando jugamos por primera vez **Donkey Kong Country**... sus gráficos eran impresionantes para la época, su sencillez de *gameplay* lo hacía recomendable para todo público y sus bonus ocultos nos pusieron a buscar como locos. El SNES tuvo una gran variedad de éxitos de todos los géneros, pero sin lugar a dudas **DKC** fue uno de los mejores títulos de plataformas en 2D; siendo sinceros, sus dos secuelas fueron buenas, pero no pudieron superar al original. En esta aventura tú controlas a **Donkey Kong**; pero no es el legendario simio que peleó contra **Jumpman** (**Mario**) por el cariño de **Pauline**, sino un descendiente con una mejor actitud y un nuevo diseño, el cual venía acompañado por su fiel compañero **Diddy Kong**. Ambos tenían que detener al malvado **King K. Rool** y a sus hordas de **Kremlins**, quienes robaron su inmensa dotación de bananas.

**Donkey Kong Country** todavía nos sorprende por el sentimiento tan especial que nos transmite al jugarlo. Contiene excelentes fondos musicales, gráficos llenos de color y muy bien detallados que te hacían sentir como si realmente estuvieras en el mundo de **Donkey Kong**. Además de pasar todas las escenas de principio a fin, también puedes encontrar ciertas etapas ocultas para obtener más porcentaje general en el juego. Hay títulos para la Consola Virtual que podemos recomendar sólo para fans, o bien para ciertos jugadores; pero **Donkey Kong Country** definitivamente es una apuesta segura, ¡ya que la diversión está garantizada! ¿Crees tener la habilidad suficiente para encontrar el 101%? Si tienes alguna duda, escríbenos y te ayudaremos con gusto.






# Contra III: The Alien Wars SNES Wii points: 800

Los fans de la saga **Contra** concordamos en que **Contra III: The Alien Wars** para SNES es el mejor de todos, además de uno de los juegos con más acción que hemos visto. A diferencia de las versiones anteriores, en **Contra III** puedes llevar dos armas distintas al mismo tiempo (o la misma, una en cada brazo), además de la implementación de bombas de alto poder y nuevas habilidades y movimientos como colgarse del techo y paredes, subir en vehículos, etc. Al igual que en **Super C**, en **CIII** tienes que combatir en escenas con perspectiva "por arriba", pero ahora son más emocionantes gracias a los efectos de rotación y escala, orgullo del SNES. Otro detalle muy bueno es que puedes invitar a un amigo o familiar a la explosiva acción de este juegazo para tener un mayor reto y vivir la experiencia cooperativa como nunca antes.

Al ver esta excelente opción para la Consola Virtual no podemos dejar de preguntarnos si veremos **Contra Hard Corps** de Sega Genesis próximamente; nosotros esperamos que así sea, pero aun si no llega a suceder, **Contra III** es un título que no se debe dejar fuera por su increíble *gameplay* y veloz acción. Curiosamente, en Europa estará disponible **Super Probotector: Alien Rebels**, de manera que ellos seguirán jugando con los robots y nosotros con los héroes de siempre, **Bill Rizer** y **Lance Bean** (sin relación con el carismático **Mr. Bean**).





# Vigilante TurboGrafx-16

Wii points: 600

Allá en 1988, la compañía Irem lanzó a las salas de Arcadias un título bastante bueno (aunque absurdamente difícil) llamado **Vigilante**, el cual era un juego del género Beat´em Up!, pero en 2D, muy parecido a su éxito anterior, **Kung Fu Master**. Poco después, **Vigilante** fue trasladado fielmente al TurboGrafx-16, con una disminución de la dificultad para hacerlo "jugable" en un sistema casero. Ahora tenemos la oportunidad de tener este extraño clásico en nuestras Consolas Virtuales para revivir aquellos días en los que el crimen asediaba las calles y tenías sólo tres vidas para combatirlo. Aprovechamos la oportunidad para comentarte que el nombre del juego lo describe perfectamente, pues el término **"Vigilante"** se aplica para aquellos valientes que se lanzan a hacer justicia por sus propios medios cuando la ley simplemente no actúa. Algunos ejemplos de vigilantes son **Batman**, los hermanos **Lee**, los héroes de **Final Fight**, y **Kunio**, por ejemplo.




La acción se lleva a cabo en un solo plano, en donde tú vas caminando y peleando contra los enemigos que se aparecen constantemente hasta llegar con el jefe de la escena. Tus movimientos son limitados (golpear, patear, saltar y agacharte), pero suficientes para enfrentar a los vándalos callejeros, los cuales ocasionalmente traen armas y varían en la forma de atacarte. Para ayudarte puedes recoger unos Nunchucks que te darán esa ventaja extra en tu difícil camino por rescatar a tu novia **Madonna** (no la cantante) y acabar con el crimen tú solito. A diferencia de la desesperante versión de Arcadia, en donde perdías constantemente, la de TurboGrafx-16 es más justa por su dificultad realista.



# CUSTOM ROBO ARENA

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Noise**
Categoría: **Acción/RPG**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**



**Tal vez nos perdimos de algunos títulos de esta serie en nuestro continente, pero ahora sí tendremos una excelente opción para llevar a todos lados en nuestros Nintendo DS y DS Lite. Custom Robo Arena lleva el concepto que convirtió en un éxito a la franquicia a un nuevo nivel, permitiéndonos experimentar toda su característica acción y, a la vez, envolvernos en una interesante historia. ¿Quieres conocer más detalles? Sigue leyendo y te enterarás de todo lo que CRA tiene para ofrecerte.**

## ¡Sumérgete a fondo, o no pruebes el holosseum!

### Bienvenido al mundo holográfico

En su forma más básica, el concepto de Custom Robo gira en torno a los enfrentamientos de pequeños androides controlados por personas en arenas holográficas de batalla. La parte de "Custom" en el título indica la personalización de cada robotito de acuerdo con tus gustos y preferencias, así como tu estilo personal de juego; es decir, puedes hacerlo muy fuerte para ataques directos, o bien, veloz y con armas de largo alcance para dejar la mayor distancia posible entre tu oponente y tú. Como siempre, no se necesita sólo de equipar a tu robot con el armamento más poderoso para ganar; debes tener en mente que el sabio balance de cerebro y músculos es la llave para ser el mejor.



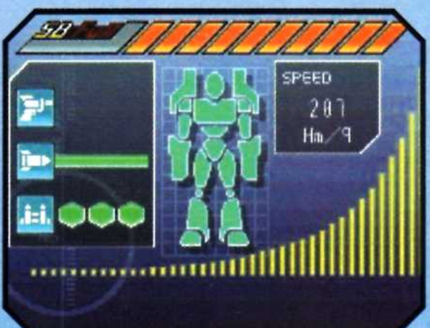

### Historia

En un futuro no tan distante, la humanidad emplea a diminutos robots controlados telepáticamente para realizar tareas peligrosas. Pero además de explorar el espacio y el mar (entre otras actividades de riesgo), estos androides constituyen uno de los deportes más populares entre la gente común, que disfruta de personalizarlos y usarlos para combatir en las arenas virtuales llamadas holosseums. Como nunca puede faltar un pelo en la sopa, algunos los han comenzado a usar para llevar a cabo diversas tareas criminales, convirtiendo a los **Custom Robos** en un problema para la sociedad misma.

Tu personaje es un chico que es transferido a su nueva escuela, donde conoce a **Saki**, la campeona de las batallas **Custom Robo**, quien ganó al hacer equipo con su hermano. Ella se encuentra buscando a un nuevo Robo Commander para convertirlo en un profesional, y obviamente, ve el potencial del recién llegado. El giro de la trama radica en el secreto de **Saki**, así que tu deber es descubrirlo y lidiar con éste, al mismo tiempo que te conviertes en el más grande Robo Commander de todos.










## Lado malo... lado bueno

Vamos a ser sinceros; no importa cómo se disfracen las cosas, constantemente vemos una y otra vez la misma fórmula empleada en distintos juegos; solamente le cambian un par de cosas y ¡voilá!, una franquicia nueva. Siempre se trata de un huérfano (de uno o ambos padres), un chico(a) que se acaba de mudar al pueblo, o alguien con un gran potencial para salvar al mundo -aunque al principio no lo sepa-; a quien le heredan/ obsequian/ se gana/ encuentra o compra su primer robot/ animalito/ monstruo/ personaje virtual, etc., quien comienza una jornada para lograr vencer a cualquier malo sacado de la manga para rescatar/ salvar/ evitar una destrucción masiva, o bien, sencillamente ganar un torneo para ser el mejor de todos los entrenadores/ usuarios/ etc. Por desgracia, la serie **Custom Robo** no es la excepción.





Por un lado, es lamentable que **Custom Robo** tenga estos mismos clichés; pero por otra parte, su genial *gameplay* y la forma de personalizar a los robots lo hacen lo suficientemente bueno como para dejar a un lado los elementos repetitivos; además, no son tantas sus secuelas (o versiones) como **Pokémon** o **Battle Network**. De manera que te exhortamos a darle una oportunidad antes de que lo descartes completamente.





## Personalizando a tu Custom Robo

Existen varios tipos de **Robos** a tu disposición, aunque obviamente algunos deberán ser adquiridos al completar ciertos requerimientos, o bien, al cumplir misiones dentro del modo principal de juego. Cada uno de ellos tiene diversas especificaciones las cuales lo hacen diferente y más recomendable para distintos combates. Algunos son más veloces, pero tienen un menor blindaje, mientras que otros poseen un gran poder de ataque a costa de rapidez de movimiento; para equilibrar sus deficiencias, puedes equiparlos con partes de acuerdo con el estilo que desees desarrollar. Un ejemplo es emplear pods que buscan al objetivo y bombas de gran poder para forzar a tus oponentes a no alejarse demasiado de un **Robo** lento. Por otra parte, puedes sacrificar la defensa al personalizar a un veloz **Robo** con algún tipo de arma de corto alcance y alto poder para realizar un asalto suicida que no permita a tu adversario saber qué fue lo que le pasó.







## ¿Cómo se juega?

**Custom Robo Arena** se juega de manera muy similar a sus antecesores; en un limitado "ring" holográfico se lanzan los **Robos** para comenzar el combate. Aquí no hay tantas opciones de correr todo el tiempo, ni de esconderte cobardemente como en otros *multiplayers*; en **CRA** existen formas ilimitadas de hacer que el típico jugador que huye y se esconde salga a la luz, pues de lo contrario será sacado de su escondite por la fuerza o será aniquilado en él. Los **Robos** utilizan varios tipos de armas para despachar a sus rivales; asimismo, pueden auxiliarse con bombas y pods para obtener un poco de ventaja en cada round. El objetivo básico es causarle el suficiente daño a tu(s) oponente(s) hasta dejarlo (s) fuera de combate; la sabia combinación de disparos, bombas, pods, estrategia y habilidad con el control serán la llave del éxito.



## ¿RPG?

Fuera de los holosseums, el juego tiene una temática muy al estilo de los RPG, en donde charlas con la gente, exploras diversos lugares obteniendo información y tomando decisiones importantes para tu aventura. Aunque por el estilo en el que se llevan a cabo los combates con los **Robos**, no lo podríamos considerar un RPG puro, sí tiene varios elementos representativos del género; una diferencia notoria es que aquí tus amigos de metal son quienes van haciéndose más poderosos, mientras tú permaneces técnicamente igual (esto ya lo hemos visto en **Pokémon**, por ejemplo).

## Multiplayer

No hay nada como retar a tus amigos o familiares a una buena batalla de **Custom Robo**, de manera que **Arena** posee la cualidad de enfrentamientos usando la Nintendo Wi-Fi Connection, Multi-Card Play o DS Download Play. Con este modo siempre tendr as con quién jugar al conectarte con tus amigos locales o con alguien de otro país. Lamentablemente, los combates se limitan solamente a uno contra uno. Nos hubiera gustado bastante una competencia con cuatro personas a la vez, como en la versión de GCN, pero al menos decidieron sacarle provecho con el Wi-Fi.

## ¿Los conocías a todos?

Tenemos una lista de los juegos de la serie **Custom Robo** que salió a la venta, de los cuales sólo la versión de GameCube y la de NDS llegaron a nuestro continente (se estaba desarrollando uno para GBA antes que el **GX**, pero fue cancelado). Por cierto, estos dos títulos son historias alternas de la continuidad de los demás **Custom Robos**, así que no te preocupes mucho por no tener las versiones japonesas.



**Custom Robo (N64, 1999)** **Custom Robo v2 (N64, 2000)** **Custom Robo GX (GBA, 2002)** **Custom Robo (GCN, 2004)** **Custom Robo Arena (NDS, 2007)**



## Usa tu *Stylus*

Esta versión usa el NDS al permitir a los jugadores personalizar a sus **Custom Robos** con ayuda del *Stylus*, incluyendo su armamento. Un aspecto nuevo en la franquicia es el modo como muestras a los demás tu Robo, acomodándolo en alguna pose especial con tu *Stylus*. Además, después de los combates, tu robot quedará algo sucio, por lo cual deberás pulirlo y dejarlo en óptimas condiciones para futuros enfrentamientos.

## Fuera del holosseum

**Custom Robo Arena** es una gran recomendación para los propietarios de Nintendo DS; contiene mucha acción, diversión y reto, además de ser sencillo de aprender a jugar. La falta de un *multiplayer* de cuatro sí es una pena, pues hubiera sido mucho mejor; pero aun así, su *gameplay*, opciones y versatilidad lo convierten en una buena opción para los que gustan de llevar la reta a todas partes. Ojalá después veamos una secuela que sea para cuatro y en donde se añada algún tipo de edición de arenas; soñar no cuesta nada, sólo nos resta cruzar los dedos y esperar.

## Rankings

1 — 10



### CROW: 7.0

**Custom Robo Arena** te da la oportunidad de crear a tu propio personaje robótico, modificándole armadura y armamento y mandándola a la batalla para comprobar qué tan buenos resultados te da. La historia no será como para ganarse un premio, es demasiado rebuscada y lineal, pero no es la trama la columna vertebral del juego, sino los combates. Éstos son dinámicos, pero muy limitados, ya que si sólo podrás competir contra un amigo más en cualquiera de las opciones, siento que un Vs. de cuatro simultáneos habría sido genial. Visualmente es agradable, pero lo rutinario del *gameplay* le resta puntos.



### PANTEÓN: 9.0

Simplemente me encanta **Custom Robo Arena**, que no difiere mucho de la versión de Nintendo GameCube (la cual sigo disfrutando): la pelea es simple, la acción es rápida y el *gameplay* no permite que alguien corra o se esconda por mucho tiempo como en otros juegos de combates similares. No dudo en recomendarlo por su excelente jugabilidad y opciones; aunque siento que nada les costaba hacerlo para cuatro jugadores. Es lamentable que las versiones originales no hayan llegado a nuestro continente, pero tanto la de Nintendo GameCube, como la de Nintendo DS no les piden nada. ¡Juégalo y convéncete!




### MASTER: 7.5

La primera versión para Nintendo GameCube, aunque buena, siento que carecía de un elemento fundamental: la acción; y es que había momentos en los que sólo atacabas por atacar, sin ningún tipo de estrategia. Lo anterior ha sido tomado en cuenta para la elaboración de esta nueva adaptación a Nintendo DS, sobre todo en el momento de planear las armas que tu robot llevará durante los combates, dotando a cada enfrentamiento de una diversión sin igual; y si le agregas que lo puedes jugar con otro amigo, pues ni qué decir, puedes pasarte horas jugando con este gran título.

ÁLBUM

# Nintendo®

INCLUYE THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess



EDITORIAL Televisa

## ¡Lleva tu diversión al siguiente nivel!

**Con el nuevo Álbum Oficial de Nintendo.**

**Álbum $7**

Incluye gratis póster doble.



**Sobre con estampas $3**

## ¡Cómpralo antes de que se agote!




www.salo.com.mx

# GALERÍA

Los pasillos de la galería se visten de gala con una muy buena selección de obras de arte realizadas por nuestros amigos artistas, quienes han plasmado su creatividad en el papel para deleite de todos los lectores de Club Nintendo. En esta ocasión tenemos una buena variedad de estilos y juegos, además de un par de minicómics con las aventuras del mismísimo creador de Mario, Shigeru Miyamoto. ¿Qué estás esperando? ¡Envíanos tus trazos a la dirección de nuestra revista para dar a conocer al mundo tu talento!




## ARTE DEL MES

**Juan Pablo Bustos Castro, Rancagua, Chile**
La bella **Samus Aran** es una de las estrellas más populares entre los videojugadores artistas, y Juan Pablo nos da una muestra más de lo bien que se puede con o sin su armadura. Este excelente trabajo se ganó el reconocimiento del Arte del Mes de este número gracias a su genial detalle y uso de sombras en su dibujo. ¡Bien hecho!

**René Sias Espinoza, Reynosa, Tamaulipas**

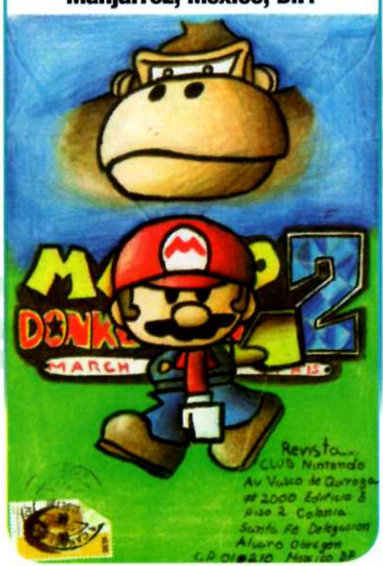




**Alberto Josué Ponce B., Quetzaltenango, Guatemala**




**Alan Eduardo Barrera Manjarrez, México, D.F.**




**Jesús Antonio Medina B., Santa María del Oro, Dgo.**



**Omar López, Chihuahua, Chihuahua**




Omar no se conformó con enviar un dibujo, sino varios cómics cortos narrando las aventuras de Miyamoto. Muy buen trabajo; ojalá recibamos más cómics como los tuyos.

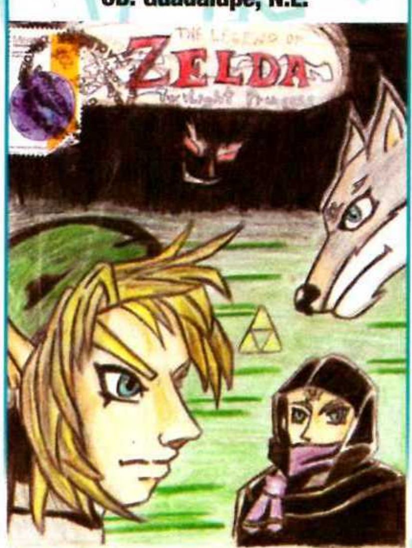
**Enrique Romero Mollinedo, Guatemala, Guatemala**




**Stephania Olivera Escobar, Estado de México**

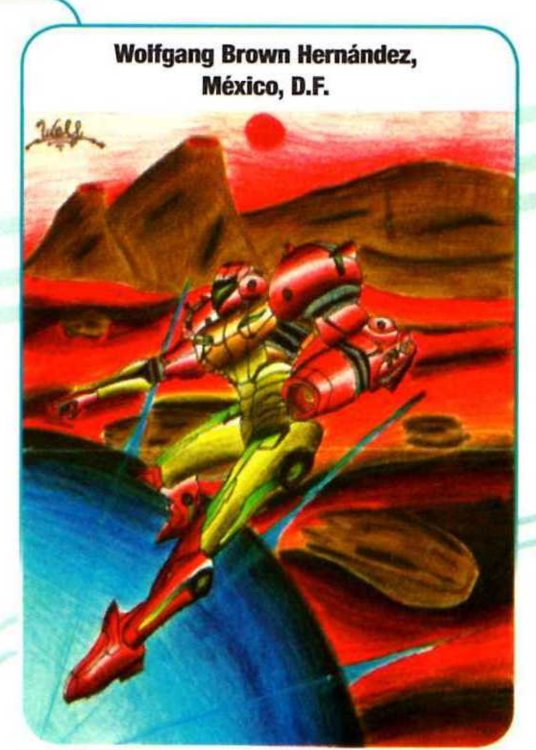



**Francisco Omar Robledo Rdz., CD. Guadalupe, N.L.**




Aquí tenemos otra obra de arte con **Samus Aran** como modelo. **Metroid** sigue siendo una de las series favoritas de los jugadores, y lo podemos comprobar con sólo ver estos excelentes dibujos. Recuerda que la originalidad juega un papel importante en la selección de trabajos.

**Wolfgang Brown Hernández, México, D.F.**



**René Ortega Rodríguez, Tehuacán, Puebla**



**Emerson Báez S., San Bernardo, Chile**




Si crees tener suficiente talento como para ver tus dibujos publicados en la galería, no lo pienses más y envíanoslos a nuestras oficinas para que sean seleccionados entre todos los que nos hacen llegar. Recuerda que ahora puedes mandar tus trabajos no solamente en sobre, sino que también puedes hacerlos en cartulina, hoja blanca, o como tú quieras. A partir de la siguiente entrega de la Galería CN, estaremos regalando artículos de colección a los trazos reconocidos como el Arte del Mes; ¡así que ponte a trabajar!

# GAMEVISTAZO

## HORSEZ

Ubisoft



### ¡"Caballoz" de bolsillo!

Ubisoft continúa aprovechando su franquicia de las mascotas virtuales conocidas como **Petz**, la cual ha tenido una buena respuesta por parte de los videojugadores; aunque obviamente no compite con un **Zelda** o un **Castlevania**, sí presenta una buena opción para todos aquellos que gustan de tener animalitos de compañía. En esta ocasión tenemos algo diferente; **Horsez** te da la oportunidad de poseer una mascota no tan sencilla de cuidar en casa como un gato o un perro, sin dejar de lado el concepto de que sea tanto divertido como realista. Si siempre has tenido ganas de cuidar a un caballo y convertirlo en todo un campeón, no puedes dejar de probar **Horsez**.





### Preparando a un campeón

Ya tienes el caballo, ahora debes mantenerlo en óptimas condiciones y muy saludable para poder entrenarlo constantemente y llevarlo a participar en las diversas competencias y concursos ecuestres que se llevan a cabo periódicamente. Las disciplinas son variadas; hay que correr a grandes velocidades, saltar obstáculos, y obediencia. Si jugaste **Nintendogs**, no te será tan desconocida la forma en la que se desarrolla cada actividad; con sus obvias diferencias, claro está.



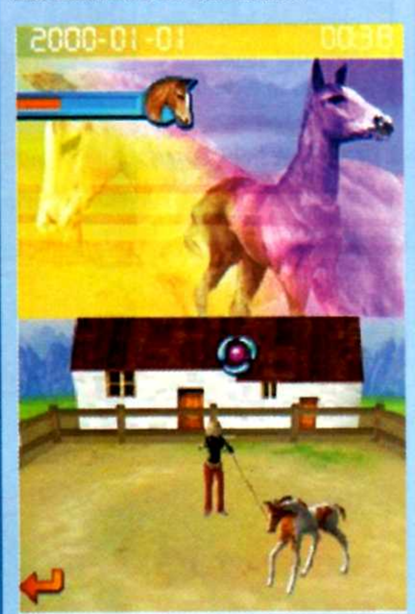


### Sólo para fans

Siendo sinceros, **Horsez** es uno de esos títulos que odias o adoras; no es que sea malo, simplemente está enfocado a un porcentaje muy bajo de videojugadores debido a su falta de violencia, espadas o sangre, por lo cual será menospreciado por la mayoría, especialmente los casuales. Si tienes oportunidad de probarlo, te recomendamos hacerlo antes de comprarlo, para que vayas a la segura; pero ten en mente que se trata de un título de mascotas virtuales enfocado en caballos; no pidas otra cosa más allá de eso.

### ¡Elige bien!

Tienes cinco razas distintas de equinos a elegir, cada una con diferentes características y temperamentos; adicionalmente podrás escoger el color y género de tu caballo. Los animales están muy bien detallados para hacerlos lucir lo más reales posible. Pero no se trata simplemente de que se vea bonito: también se comportan como si fueran de verdad; pueden correr, saltar, enojarse, ponerse contentos, etc. De tus cuidados dependerá que la relación entre él y tú sea una maravilla o un total fracaso.




No hay nada para mantener saludable a tu campeón con herraduras que un buen baño y una cepillada después de una ardua competencia. Cuidar la alimentación de tu caballo es vital para que esté siempre sano y listo para cualquier reto; además, el darle la atención debida diariamente, hace crecer el vínculo entre él y tú. Otro elemento importante es que también puedes comprar ropa y accesorios para ti, los cuales te ayudarán en el rendimiento y presencia en los eventos y competencias.

# HAMSTERZ LIFE

Ubisoft





## ¡Un hámster en tu DS!

Después de los perros y los gatos, los hámsteres son de las mascotas más populares, por eso no es de sorprenderse que la serie **Petz** también tenga un título específico de estos pequeños animalitos. Si tu mamá se horroriza con los roedores y no te deja tener ninguno, definitivamente **Hamsterz Life** es para ti. Son cuatro especies distintas de ratoncitos entre las que puedes elegir a tu nuevo amiguito de dientes largos; cada una varía en algunos aspectos, pero básicamente requieren de los mismos cuidados. Un detalle importante es que ellos tienen una inteligencia más allá de sus congéneres reales, por lo cual entienden y hablan inglés, de manera que puedes comunicarte con ellos y enseñarles algunas cosas, incluyendo saludarte y felicitarte en tu cumpleaños (por ejemplo).






Al igual que los demás títulos de la serie **Petz**, en **Hamsterz** puedes emplear tu *Stylus* para varias cosas como acariciar a tu animalito y enseñarle a hacer cosas; asimismo, el micrófono te servirá para hablar con él y darle distintas indicaciones. Tu hámster te dirá diversas cosas según la ocasión; por ejemplo, te pedirá de comer cuando esté hambriento, y te dará los buenos días (toma tiempo y mucho entrenamiento, pero lo hace). Al igual que sus contrapartes reales, cuidar de tu mascota no te resultará tan difícil como podrías imaginar; pero sí requerirá de atención constante para que puedan crecer fuertes y sanos.

## Cuidados y entrenamiento

Para que tu hámster se sienta cómodo y tenga suficiente espacio y elementos para vivir, el juego cuenta con una selección de casas, ruedas de ejercicio y botellas de agua (entre otras cosas), que podrás emplear para tenerlo contento. Adicionalmente, cuando tu mascota esté de humor, puedes jugar varios minijuegos con ella y divertirte un buen rato. Un detalle curioso es que los animalitos –a diferencia de los reales- alcanzan la madurez a los tres días (tardan más si no los cuidas bien), pero no se enferman o mueren; esto ayuda a evitar la problemática de tener que despedirse de la mascota, aunque sentimos que le quita un poco el chiste de cuidarlo.



¿Te gustan la mascotas? Aquí hay una opción novedosa para tu Nintendo DS.




No necesitas ser un genio de la genética para conseguir un hámster a tu entero gusto.

## La felicidad lo es todo

Es bien sabido que los hámsteres necesitan de cuidados y comida, pero también de ejercicios y juegos para mantenerse física y mentalmente saludables. Al jugar y darle elementos para ejercitarse, tu mascota se pondrá más alegre, y tendrá energía para construir su propio Hamster Country, un pequeño pueblo con varios sitios de recreación para su especie, el cual puede ser visitado por otros hámsteres vía wireless. Puedes darle diferentes juguetes y accesorios para que se distraiga, pero obviamente hay que irlos comprando o ganando para habilitarlos y que los puedas tener a tu disposición.




Relájate cuidando de estas mascotas virtuales y ve cómo se ponen de buen humor.

## Diversión específica

**Hamsterz Life** es uno de los mejores títulos de mascotas virtuales que hemos jugado; tiene un buen nivel de realismo en cuanto al comportamiento de los roedores y los gráficos y valores físicos son muy buenos. El detalle que te confunde un poco es que los hámsteres entiendan tu idioma, pero una vez que te acostumbras, te olvidas de lo raro que se sentía. Lamentablemente, y como podrás pensar, está enfocado directamente en las personas quienes desean tener un hámster virtual (por cualquier motivo), y no para alguien que busca una aventura legendaria. Aquí retomamos la idea de lo versátil que resulta el Nintendo DS y cómo es que hay juegos para todos los gustos. De cualquier modo, bien vale la pena darle una oportunidad a este nuevo título de Ubisoft antes de decidirte.

# DONKEY KONG EVOLUCIÓN

La imagen de arriba corresponde al arte americano de la Arcadia de DK, mientras que la de abajo se usó en Europa; honestamente sentimos que nos fue mejor que a los del Viejo Continente en este aspecto, o ustedes ¿qué creen?

Cuando salió al mercado el Super Game Boy, a mediados de los años 90, lo acompañó del juego de Donkey Kong, al cual pertenece esta imagen donde apreciamos a **DK** con su famosa corbata roja.

**1** Muchos quizá no lo sepan, pero la serie de **Donkey Kong** comenzó en las Arcadias por ahí de 1981. Obviamente el juego era de Nintendo, y curiosamente, el protagonista no era **Donkey**, sino "jumpman", que después conoceríamos como **Super Mario**.



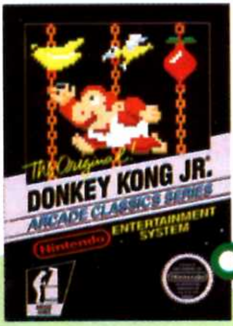
**2** Después del éxito obtenido, se adaptó para Nintendo a mediados de la década de los años 80. Es sin duda todo un clásico que si no pudiste conseguir en ese entonces, ahora lo puedes hacer en su reedición para el GBA.





En esta imagen puedes ver cómo se apreciaba el título en la consola de 8-bits de Nintendo; se respetaron todos los detalles con respecto a la versión de Arcadia.

Para conmemorar el suceso del SGB, Club Nintendo publicó esta portada en mayo de 1994, es decir, hace ya trece años; ¿la tienes en tu colección?




Esta es la ilustración de la caja de DK Junior para NES, no es espectacular ni nada por el estilo, pero bien vale la pena que la conozcas, ya que ahora es todo un clásico muy difícil de conseguir.

**3** Una de las secuelas que tuvo el primer **Donkey Kong** fue **Donkey Kong Jr.**, que también salió para Arcadia y Nintendo; en él controlabas a Junior, quien debía salvar a su papá **DK** de las manos de **Mario**, que lo había capturado.



**4** Para los coleccionistas, en 1988 salió para el NES una recopilación que contenía los tres juegos de los primates, titulado **Donkey Kong Classics**.




La recopilación de juegos de **Donkey Kong** es de esos objetos para coleccionistas; si lo ves no dejes de comprarlo, vale bastante la pena.

No sólo Donkey ha cambiado su imagen; chequen nada más cómo lucía Mario en sus primeros años de vida.

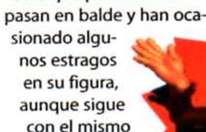




Para los que no eran muy hábiles con los números, Nintendo sacó este juego para ayudarlos a sumar y restar.




En este **Donkey Kong** ya no aparecía **Mario**, pero seguía con la misma diversión de costumbre.



¿Adivinan quién es? Su nombre es **Kranky Kong**, apareció a partir de Donkey Kong Country para ayudar, y según Nintendo, él es quien protagonizaba los juegos para NES, sólo que pues los años no pasan en balde y han ocasionado algunos estragos en su figura, aunque sigue con el mismo buen humor de siempre.



El objetivo de nuestros héroes en dicho juego es recuperar las bananas robadas por **King K. Rool**, para lo cual no están solos, y cuentan con la ayuda de varios animales, entre ellos el legendario **Enguarde**, un pez espada con el que las escenas de agua eran más sencillas.



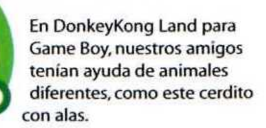
Para el arribo al SNES, no podía aparecer solo, así que se le asignó un compañero, **Diddy Kong**, un mono pequeño pero con gran agilidad que te ayuda a llegar a lugares que para DK son inaccesibles. El arte pertenece al relanzamiento para GBA, donde ya tenían pelo y no la textura rugosa del primer DKC.





**5** En 1994, seis años después de su última aparición, DK regresó a los proyectores -y de qué forma- en **Donkey Kong Country**, un extraordinario juego de plataformas en 2D con elementos en 3D programado por los genios de RARE. Aun hoy se le considera como el mejor juego de **Donkey**, además de ser básico en cualquier colección de SNES.

**6** Para **Donkey Kong Country 2**, que saliera en 1995, también aparecía **Donkey**, sólo que ahora él era quien había sido secuestrado, y quién mejor para ir en su rescate que **Diddy Kong** y su amiga **Dixie**. Este juego es impresionante en todos los aspectos, pero a muchos seguidores no les gustó mucho que **DK** ya no fuera elegible.



En DonkeyKong Land para Game Boy, nuestros amigos tenían ayuda de animales diferentes, como este cerdito con alas.

Llegó 1996, año cuando conocimos al gran Nintendo 64, pero también a **Donkey Kong Country 3**, juego donde repite aparición Dixie y debuta **Kiddy**, un gorila bebé que, a pesar de su fuerza, ha sido el personaje más criticado de los **DKC**. Como sea, el juego seguía siendo igual de bueno, pero el quitarle a los dos personajes principales le restó algunos puntos.



**7** **Dixie** tiene la misma habilidad y tamaño de **Diddy**, pero en lo que se nota una diferencia es en que ella ataca a los enemigos con su larga cabellera, misma que también le permite mantenerse unos segundos en el aire cuando salta.



Los enemigos por excelencia de esta serie, es decir, los **DKC**, son los **Kremlins**, unas criaturas con aspecto de reptil pero de una gran fuerza. En tu aventura enfrentas a varios de tamaños distintos, siendo los más recordados los **Krushas**.

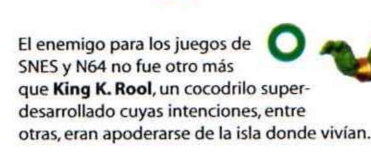



Era impresionante ver las primeras imágenes en 3D en ellas la gente de Nintendo y Rare se divertían haciendo promocionales donde los portagonistas aparecían como en estos dos casos sosteniendo un control o abrazando un logo. De la misma manera aparecieron Mario, TJ Combo y Conker.

**8** Pasó el tiempo y el milenio estaba a punto de terminar, pero a un par de meses de que esto ocurriera, RARE lanzaba para la máquina de la diversión **Donkey Kong 64**, juego que fue muy esperado y al final algo criticado debido a que parecía un clon de **Banjo-Kazooie**. Sin embargo, al verlo por separado, es un buen título, que por cierto explotaba al máximo las capacidades del sistema.










El enemigo para los juegos de SNES y N64 no fue otro más que **King K. Rool**, un cocodrilo superdesarrollado cuyas intenciones, entre otras, eran apoderarse de la isla donde vivían.



Nuevos personajes fueron creados para esta aventura, como es el caso de **Chunky Lanky** y **Tiny Kong**, que al igual que ocurría en el Super Nintendo, cada uno tiene habilidades distintas; cabe mencionar que **Donkey** y **Diddy** eran los protagonistas.

Mucha de la fama de este título se debe más que nada al modo multijugador, en que lo puedes jugar localmente o por Internet gracias al Wi-Fi de Nintendo. Por tal motivo, se diseñaron muchos personajes secundarios, para que en el momento de elegir tuvieras una gran plantilla.





Otras intervenciones de **Donkey Kong** que vale la pena mencionar fueron las que tuvo en los juegos de competencia de Nintendo, como **Mario Baseball**, por ejemplo, donde para pegarle a la pelota usaba un guante de box.

**9** **Donkey** se mantuvo un rato en "la banca", esperando una nueva oportunidad, y ésta se dio con el juego **Donkey Konga**, que como ya debes saber pertenece al género musical.



**10** Poco más de un año después, a principios del 2004, tuvimos **Donkey Konga 2**, con nuevos modos de juego que lo volvían todavía más adictivo que su primera parte, además de la aparición de personajes clave como **Dixie Kong**.

En **Mario Kart Double Dash!!** no podía faltar; en él compartía su carro con su inseparable compañero **Diddy Kong**.

**11** La serie **Donkey Konga** es excelente, pero los seguidores buscaban algo más parecido a los juegos de SNES, y de cierta manera lo obtuvieron con **Donkey Kong Jungle Beat**, título extraordinario de plataforma en el que controlas a **Donkey Kong** con ayuda de los bongós.

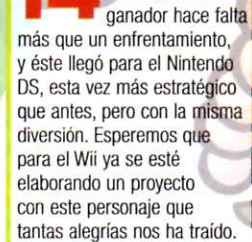




En la más reciente aventura de este gorila en el NDS, **DK** cuenta con estos pequeños robots para hacer frente a su eterno rival.

**12** En el GBA también tuvimos recientemente una aventura de **Donkey Kong**, pero en esta ocasión con un *gameplay* bastante creativo, que consiste en girar sobre varios círculos colocados a lo largo de la pantalla para que puedas avanzar.







**13** Una de las rivalidades más antiguas del mundo de los videojuegos es la de **DK** y **Mario**, y ésta ha vuelto a cobrar vida en el GBA con **Mario vs. Donkey Kong**, donde el orgullo de estos dos grandes está en juego.



Pronto contaremos con la nueva versión de King of Swing para DS.



**14** Para definir un ganador hace falta más que un enfrentamiento, y éste llegó para el Nintendo DS, esta vez más estratégico que antes, pero con la misma diversión. Esperemos que para el Wii ya se esté elaborando un proyecto con este personaje que tantas alegrías nos ha traído.




Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

# MARIADOS

Amigos, requiero de su ayuda en el juego **Star Fox 64**. Sé que es algo viejo, pero lo acabo de conseguir. Lo que ocurre es que necesito que me indiquen la cantidad de enemigos para eliminar por escena para que me den las medallas, además de los objetivos que debo reunir para conseguir habilitar todos los caminos del juego; por favor, ayúdenme, estoy seguro de que muchos lectores tienen el mismo problema que yo.

**Jorge García, "El coque"**
**México, D.F.**

Bueno, está bien, sólo porque nos aseguras que varios lectores tienen la duda te vamos a ayudar. Vamos a comenzar por **Corneria** y de ahí a enumerar todos los planetas con sus objetivos y cantidad de hits que necesitas para la medalla.
Corneria. Aquí tienes que reunir 150 enemigos derrotados. Para conseguirlo te recomendamos pasar por entre las ruinas de los edificios a lo largo del nivel para que aparezcan varias naves. Después de la mitad de la escena, **Falco** va a ser perseguido por tres adversarios, elimínalos rápido, antes de que crucen unas pequeñas montañas; con esto, **Falco** te mostrará un nuevo camino a través de la cascada, en donde deberás encargarte del jefe final y listo: ya tienes la ruta alterna.

Meteo. En esta misión requieres de 200 puntos, lo cual no es tan complicado como parece, pero debes llegar al *warp* que te lleva a una zona especial. Para conseguirlo, espera a que pases la media meta y verás varios aros por los que deberás pasar; si lo haces bien serás teletransportado a un lugar donde con una mano en la cintura lograrás arriba de 300 hits.

Sector Y. Tu misión aquí es proteger una base de una invasión; para la medalla debes tirar 150 naves enemigas, con este simple requisito ya logras abrir el camino hacia Aquas, pero si tu marcador es inferior a 100, no podrás cambiar tu ruta.

Fortuna. La medalla aquí es cuestión de risa; con tan sólo 50 enemigos la tienes, lo difícil es derrotar a **Star Wolf** y su equipo, pero sólo haciéndolo tienes acceso a nuevas misiones.

Katina. Para todos a quienes les gustó la película **Independence Day**, esta escena deber ser de las más impresionantes, ya que está basada en dicha cinta, pero bueno, centrándonos en el juego, tu objetivo será derrumbar la *Mothership* que aparece después de unos minutos, lo cual logras disparando debajo de ella; y para la medalla, debes obtener 150 bajas enemigas.

Aquas. Tal vez esta sea de las escenas más complicadas de toda la aventura, a pesar de que no necesitas más que 100 *hits* para la medalla; por cierto, aquí no hay objetivos alternos.

Sector X. Tienes que llegar a 150 puntos para la preciada condecoración, y tu objetivo principal lo tendrás al llegar con el jefe final, que es un robot. Dispárale con todo lo que tengas, hasta que su energía llegue a cero... pero no cantes victoria aún, ya que va a regenerarse, y aquí sólo tienes breves instantes para destruirlo, pues de lo contrario, **Slippy** intentará ayudarte y cambiará por completo el rumbo de la misión.

Solar. No hay rutas alternas, así que sólo enfócate en reunir 100 *hits*.

Zoness. Para habilitar la nueva ruta, debes tirar todos los reflectores que se encuentran sobre el "agua"; no es tan difícil como aparenta, pero recuerda utilizar el freno de vez en cuando; la medalla la tienes a los 250 *hits*.

Titania. Tu único objetivo aquí es lograr la medalla con 150 enemigos caídos; fuera de eso no tienes que preocuparte por nada más.

MacBeth. Sin duda, de las misiones que más dolores de cabeza causaron en este juego, y es que para lograr una ruta alterna, debes activar 6 switches que se encuentran escondidos a lo largo de la escena; para que no se te complique tanto, trata de disparar a todos los escombros que veas después de pasar el aro de media meta; si lo consigues, los 150 hits que te piden para la medalla no te costarán trabajo.

Sector Z. Una misión corta y sencilla, en la que debes impedir que 6 misiles golpeen al **Great Fox**; si lo logras hay camino nuevo, de lo contrario sigues igual. Así de fácil.

Bolse, Area 6. En estas dos misiones ya no encontrarás objetivos adicionales, y ambas te conducen hacia Venom; pero aún te dan medallas, 150 y 300 son sus marcadores, respectivamente.

Venom. No te contamos lo que encontrarás en este planeta para no arruinarte la sorpresa, pero adelantamos que dependiendo del último planeta que cruzaste para llegar aquí, las cosas serán muy distintas. La medalla la tienes al conseguir 200 hits. Esperamos que con esto puedas disfrutar a tope este extraordinario título.



¡Saludos, **Mario**! Esta es la primera ocasión que escribo, pero no será la última. Tengo una duda que me ha inquietado desde hace tiempo: ¿en el juego **Bionicle: The Game** para Nintendo GameCube hay personajes ocultos? Gracias y ojalá salga mi pregunta publicada.

SDC
Estado de México

Hay dos personajes ocultos en el juego: **Taka Nuva** y **Tahu Nuva**. Para habilitarlos debes terminar el juego con los dos **Toas** y los cuatro **Toa Nuvas**. Como extra, te diremos que puedes tener acceso a más Bonus si logras conseguir todas las Lightstones que se recolectaron a lo largo de cada escena de cada **Toa**.



En **Virtua Striker**, para Nintendo GameCube, ¿cómo puedo obtener a los dos equipos secretos? Hace tiempo mi hermano lo logró pero por error borré el archivo, y ahora no recuerda cómo lo hizo. Gracias.

**Lilia Nájera P.**
**México, D.F.**

¡Qué trágica historia!: eso de perder archivos de juegos no se le desea a nadie, pero no te preocupes; obtener estos equipos no es tan complicado como parece, sólo debes jugar en la opción de **Ranking** y lograr 20 y 30 puntos; entonces las escuadras **FC Sonic** y **Yukichan United** te retarán, y si les ganas ya estarán disponibles en la pantalla de selección de equipos.

Llevo algunas semanas jugando **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** en mi Cubo, pero ¿qué creen?: ya me atoré, y es que no puedo encontrar las bombas por ningún lado; me imagino que primero necesito algo para poder tomar las bombas con forma de planta que están con los **Gorons**, pero no sé cómo. Les agradecería bastante que pudieran ayudarme.

**César Molina Sánchez, "El valan"**
**México, D.F.**

Lo primero que necesitas es **Saria´s Song**, melodía que obviamente te enseña **Saria**, pero antes debes encontrarla. Dirígete a **Lost Woods**, bosque que es una especie de laberinto. Para seguir el camino correcto, acércate al túnel que elijas pero sin entrar por completo; si logras ver a través de él, es el indicado, de lo contrario sigue buscando. Una vez que ya tengas la melodía en tu poder, ve al pueblo de los **Gorons**, a la parte de abajo en donde se encuentra un jarrón gigante; enfrente hay una puerta donde podrás platicar con su líder, **Darunia**. Toca **Saria´s Song** y te dará los brazaletes para cargar cosas pesadas, como por ejemplo las bombas planta que mencionas, las cuales, por cierto, debes usar justo al subir a la montaña para quitar una piedra que bloquea el camino.

¿Cómo puedo derrotar a **Bowser** en **Super Mario Advance 2**? Espero no se burlen de mi pregunta, pero en serio que no sé qué hacer, y como nadie de mis amigos tiene el juego, ustedes son los únicos en quienes puedo confiar para esto; si me responden les estaré agradecido por siempre.

**Mario Urbán C.**
**México, D.F.**

A todos se nos dificultan diferentes cosas, así que nadie tiene por qué burlarse de tu pregunta, al contrario, recuerda que es mejor preguntar que quedarse con la duda. En fin, entremos en materia. **Bowser** va a estar en una máquina voladora desde la que te va a dejar caer **MechaKoopas**; aplástalos una vez, lánzalos hacia arriba de manera que cuando caigan le peguen a **Bowser**. Con hacerlo dos veces cambiará de estrategia y te arrojará unas bolas gigantes, las cuales puedes esquivar saltándolas o cayendo sobre ellas pero con el salto de "taladro"; repite la operación con los **MechaKoopas** y por último va a dejarse caer varias veces sobre el área donde estás; aquí sólo anticipa su movimiento y listo, no hay mayor problema; dale otros dos golpes y prepárate para ver el final de todo un clásico.

En el juego **Super Mario 64 DS** ya tengo todos los minijuegos excepto el último de Luigi; un amigo me dice que no existe, y que el espacio donde se supone debe aparecer se queda vacío para siempre. No sé si creerle o no, pero la verdad es que ya me desesperé buscándolo. Si alguien puede despejarnos esta duda, son ustedes.

**Enrique Correa H.**
**Cuernavaca, Morelos**

Primero que nada, nunca hagas tanto caso de rumores, ya que muchos, como este por ejemplo, son falsos. El minijuego que mencionas sí existe, sólo que por lo difícil de conseguir pocas personas lo conocen. Como primer requisito, debes tener las 150 estrellas que hay en el título; ya con ellas en tu poder se abrirá una reja que cubría un cañón en donde comienzas la aventura, y con la cual puedes llegar a la parte superior del castillo. Ahí arriba debes capturar a un conejo, y con esto ya tendrás el minijuego. Para los que quieran saber qué había arriba del castillo de la versión para Nintendo 64, les comentamos que hallabas a **Yoshi**, quien te habilitaba un nuevo salto para **Mario**.

Hace poco dijeron cómo vencer a **Metal Ridley** en **Metroid Prime** para Cubo y me ayudó bastante; por eso ahora quiero pedirles lo mismo pero para **Metroid Zero Mission**, de Game Boy Advance. Espero no sea mucha molestia, que estén muy bien, sigan con el gran trabajo.

**Roberto Durán M**
**México, D.F.**

Por supuesto que te ayudamos; al llegar con **Ridley**, concéntrate atacando la parte baja de su cuerpo, usando los misiles más poderosos que tengas; cuando se terminen, si es que no lo has vencido, continúa utilizando los que le sigan en escala de poder. Mientras lo atacas, se va a lanzar hacia ti, en una especie de zig-zag; para poder esquivarlo, mide bien el momento y deslízate usando la **Morph Ball**; si te llegara a atrapar, presiona los botones rápidamente para que no sea tanto el daño. El último de sus ataques es lanzarte fuego; para que no te complique mucho, quédate en un sitio sin moverte, y cuando te vaya a atacar muévete instantes antes del impacto. Esperamos que ahora sí ya no tengas ningún problema para terminar este gran título.



¿Podrían decirme la manera para jugar con **Eyedo!** en **Killer Instinct** de Super Nintendo? Hace tiempo que quiero recordar buenos momentos con este juego, pero primero deseo recordar este truco.

**Gerardo Lugo G.**
**Guadalajara, Jalisco**

Tienes que elegir a **Cinder**, y cuando esté la pantalla de presentación de la pelea, debes mantener presionado hacia la derecha en el control pad, al mismo tiempo que oprimes L, R, X, B, Y, A. Si lo haces correctamente escucharás una voz que dice "Eyedol", y al empezar la pelea podrás controlarlo. Esto lo tienes que repetir antes de empezar cada enfrentamiento, pues de lo contrario aparecerá **Cinder** en su lugar, no importa que estés jugando en modo Arcadia. Por cierto, si quieres hacer este truco pero te tocó el control del segundo jugador, en lugar de presionar hacia la derecha, debes dejar oprimido izquierda; por lo demás, es la misma secuencia.

Me encuentro a nada de terminar **The Legend of Zelda: A Link to the Past** en el Super Nintendo, pero según sé, sólo puedo vencer a **Ganon** si uso las flechas de plata, y no las tengo. Así que mis preguntas son: ¿se puede terminar el juego sin dicho ítem?; y si la respuesta es no, ¿dónde las encuentro? Muchas gracias.

**Iván Sánchez Haro**
**Tlalnepantla, Edo. de México**

La respuesta a tu primera pregunta es no: sólo con las flechas de plata puedes hacer frente a **Ganon**. Ahora, para obtenerlas presta mucha atención. Al llegar al mundo oscuro, donde está ubicada la pirámide, avanza hacia la derecha, hasta que veas una especie de estacas que bloquean un camino hacia abajo; con ayuda del martillo ábrete paso por ese lugar, y adelante verás una tienda. Dentro vas a poder comprar por la módica cantidad de 100 rupias una bomba gigante; págala y regresa a la pirámide. Sube al primer nivel y del lado izquierdo verás una gran grieta, donde como ya debes estar suponiendo, tienes que colocar la bomba gigante. Al terminar la explosión entra al cuarto, arroja tu arco y un hada un poco pasada de peso te dará las tan preciadas flechas de plata.

En **Donkey Kong Country** de Super Nintendo no puedo terminarlo con el 101%, pues sólo tengo el 100%, lo que quiere decir que me falta solamente un bonus, que debe ser en el mundo de las fábricas, porque ahí me marca que falta algo, pero juro que ya recorrí e intenté todo y el bonus no aparece.

**Hugo Mendiola P.**
**Guadalajara, Jalisco**

Bien, Hugo, creemos que podemos ayudarte. Estamos casi seguros de que el bonus que te hace falta lo vas a encontrar en la escena **Blackout Basement**. Ahí llega al primer bonus, el que se encuentra al dejarte caer en el espacio entre dos plataformas. En el momento de que tengas que elegir premio, trata de que en los tres barriles escojas bananas, así al final te van a dar otro barril, que debes estrellar del lado derecho del cuarto para descubrir el tan ansiado bonus que te faltaba. Como podrás haber notado, la dificultad de este cuarto extra radicaba en que se hallaba dentro de otro bonus, por eso siempre es importante explorar todo al cien por ciento.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario a: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. o por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados y recuerda incluir tus datos. ¡Hasta la próxima!





México 14:21 PM
Maui 9:21 AM
Londres 8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle 12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com


TMNT™

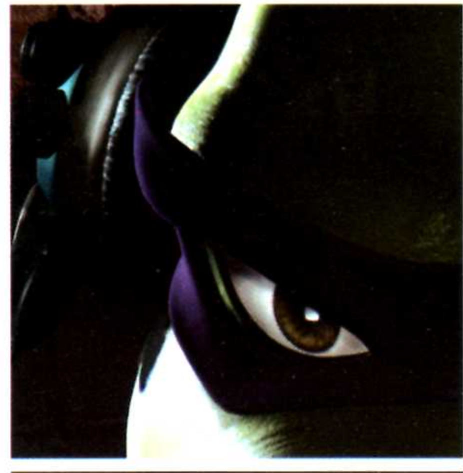
# ¡Los cuatro paladines llegan al Wii!



Inspirados en la próxima cinta de acción animada en CGI de las **Tortugas Adolescentes Mutantes Ninja**, Ubisoft nos presenta un título que te hará revivir las aventuras de estos cuatro reptiles y su inseparable maestro **Splinter**, quienes tendrán que lidiar contra las fuerzas del mal usando sus habilidades marciales y su característico armamento, que las hizo famosas desde su origen en los cómics creados por Mirage Studios en 1984, y posteriormente su gran paso a la fama en 1987, cuando apareció por primera vez su serie animada que a muchos (y no es que estemos viejos) nos tenía prendidos del televisor. Si quieres descubrir cuáles son las novedades de esta primera entrega hecha por Ubisoft (ya no por Ultra o Konami), checa la siguiente información.

## Cuando Nueva York esté en problemas, la salvación saldrá directo de las alcantarillas...

Tiempo atrás las tortugas se enfrentaron a temibles enemigos como **Crank**, **Shredder** y su inmenso séquito de soldados ninja que atormentaban las calles de la ciudad, pero ahora Nueva York se ha visto envuelta en una nueva amenaza cuando unas veloces sombras y extrañas criaturas mutantes que posiblemente se encuentren bajo el dominio de **Max Winters** han puesto de cabeza a la Gran Manzana, elevando el índice de criminalidad al máximo; es por ello que nuestros cuatro héroes deberán enfrentar el peligro nuevamente, pero en esta ocasión no sólo lo harán como paladines de la justicia, sino incluso con sus conflictos como humanos. Con el destino de la ciudad en sus manos y su relación familiar resquebrajándose, este será un gran reto a vencer. **Leonardo** y el sabio y poderoso maestro **Splinter** tendrán la responsabilidad de unificar al grupo de jóvenes ninja, o de lo contrario el costo que pagarán será demasiado elevado.





En esta escena puedes apreciar las similitudes gráficas entre **Prince of Persia** y **Teenage Mutant Ninja Turtles**, las imponentes columnas y los colores claros que ambientan la batalla entre el bien y el mal.



El juego se desarrolla de forma individual y tendrás múltiples movimientos para enfrentar a tus rivales; ¿qué te parece esta patada? Nosotros no quisiéramos estar cerca cuando ocurra esto.

Las tortugas fueron nombradas en honor a cuatro talentosos artistas del Renacimiento: Leonardo da Vinci, Donatello di Betto Bardi, Raffaello Santi y Michelangelo Buonarroti.

## Esta vez Vanilla Ice no cantará el Ninja Rap, pero habrá tanta acción que no notarás su ausencia...

En esta impactante aventura, podrás controlar a los cuatro héroes principales para experimentar la intensa navegación acrobática, el combate en conjunto y los asombrosos movimientos con los que le patearás el trasero a más de un villano. Cabe destacar que el motor gráfico (*Jade Engine*) utilizado para **TMNT** no es otro sino el que quizá disfrutaste en la trilogía de **Prince of Persia**; a ello le debemos los valores de los escenarios, movimientos acrobáticos que van de saltar desde altos techos o escalar colosales edificios; también se conducirán a través de las cloacas y recorrerán cada esquina de la ciudad para confrontar a sus enemigos.

Al principio sólo podrás pelear como un héroe individual, ya que así lo determina la historia antes de que las tortugas vuelvan a ser un equipo y olviden sus diferencias. No obstante, en posteriores niveles del juego ya tendrás la oportunidad de hacer equipo con otra tortuga para realizar movimientos espectaculares grupales y sorprender a cualquier adversario.





Ubisoft tomó las riendas de este título y llevó a las tortugas a niveles superiores sin menospreciar lo que previamente había logrado Konami. Ahora es un juego más sombrío y no tan infantil.



Para patearle el trasero a los enemigos públicos número uno, no hay mejor técnica que el trabajo en equipo; esperermos que **Michaelangelo** no haya comido sus pizzas antes de estos giros.

Juntas, las **Tortugas Ninja** pueden hacer equipo para alcanzar lugares que serían inaccesibles de forma individual o usar sus sorprendentes habilidades personales para encontrar rutas alternas y áreas secretas de la ciudad de Nueva York. Si combinan sus poderes, las tortugas podrán crear una extensa cantidad de ataques devastadores que dejarán boquiabierto a cualquiera.

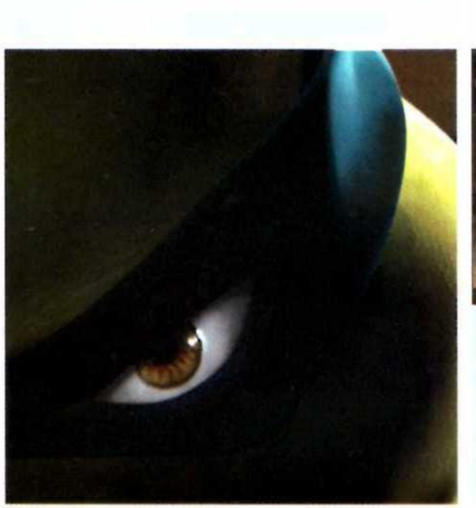


Conforme avances en la aventura, encontrarás criaturas de mayor tamaño y poder. No te dejes intimidar, cada uno de ellos tiene un punto débil y será cuestión tuya explotarlo para derrotarlo con toda facilidad.

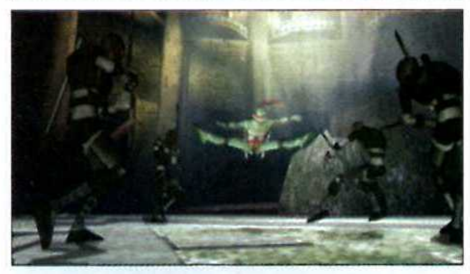
Los enemigos son sumamente variados y van desde la banda callejera de los Dragones Púrpura, hasta el típico Clan del Pie; ellos tratarán de destruir de una vez por todas a los héroes verdosos, pero todo dependerá de ti si es que quieres dejarlos ganar o demostrarles quién es el que manda en las cloacas de la ciudad de Nueva York.



No creas que los escenarios se concentrarán en la ciudad... o en las cloacas, también hallarás retos en puntos tan diferentes como este río.







¡Toma esto Van Damme! No eres el único que puede realizar estos ataques. Si quieres noquear a un par de enemigos al mismo tiempo, las patadas aéreas serán una opción interesante.

El primer cómic de las **Tortugas Ninja** fue publicado en mayo de 1984 y se llamó **"The Turtles' origin is told"**; sus creadores fueron Kevin Eastman y Peter Laird. Como detalle curioso, sus páginas eran a blanco y negro y su tiraje fue de 3,000 ejemplares... (si tienes uno que ya no quieras, aquí te lo cuidamos).






Para salir victorioso en los distintos actos, te recomendamos que hagas uso de las habilidades individuales de cada tortuga; nunca sabes cuándo te podrán sacar de apuros tus armas.

## Vive la película y disfruta de detalles extra que incluye el videojuego

En el filme observarás a las tortugas en plena acción, cruzando escenarios sombríos y peligrosos, pero qué mejor que ser tú quien controle a sus personajes favoritos. El videojuego seguirá a detalle los puntos clave de la película, y obviamente se incluirán detalles adicionales que expandirán la experiencia de juego, como diferentes enemigos extraídos directamente de los cómics o situaciones que generarán más acción en escenarios creados específicamente para el videojuego. Al aprovechar el poder del ninjitsu, las cuatro tortugas se tendrán que convertir en maestras del combate. **Leonardo** mostrará su calma en la disciplina cuando confronte a sus rivales, atacando cuidadosamente; **Donatello** se valdrá de su arma para golpear a enemigos distantes y también la usará como un impulsor para columpiarse por todo el escenario. **Michelangelo** es rápido y un peleador con muchísima energía, bueno para los ataques veloces contra enemigos que estén a una corta distancia (ya que sus armas, los chacos, no tienen tanto rango de alcance); pero si hablamos de intensidad en combate cercano, no hay nada que supere el poder de los Sais de **Raphael**. Por separado podrán tener ciertas desventajas, pero en el momento que se unan serán implacables.

## ¡Échale ojo!

La gente de Ubisoft Montreal ha hecho un buen primer trabajo con las **Tortugas Ninja**, apegándose bastante al filme, pero no todo es igual; ¿a qué nos referimos? Obviamente en el aspecto visual lucen sorprendentes y más en los videos de introducción, pero dentro del *gameplay* se nota el cambio sutil, con texturas no tan detalladas como en la película (por obvias razones), pero no por ello decimos que gráficamente sea malo, al contrario, notarás que el diseño de escenarios está tan detallado y definido como ocurrió en **Prince of Persia**, y lo checamos en las texturas del suelo o de los objetos y edificios que se aprecian en el escenario. A diferencia de lo que pudieras pensar, **TMNT** no es un título que te sacará canas verdes por su dificultad; de hecho tiene un *gameplay* muy sencillo que no te confundirá con complejos comandos, sino que se presenta ligero ante el control remoto del Wii; además, los niveles no son muy demandantes ya que aunque se presenten múltiples enemigos en pantalla, los podrás derrotar con aparente facilidad. Incluso al principio te costará trabajo vencer a los jefes, pero fiel a la vieja escuela de esta franquicia, después de un rato encontrarás el mejor modo para dominarlos.

## ¿Tortugas de Persia o Prince of New York?

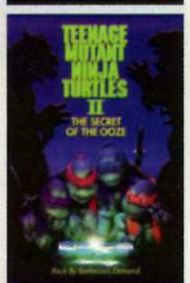


Es muy común que muchas compañías aprovechen el motor gráfico de uno de sus títulos más reconocidos para darle vida a otro con características similares; tal caso ocurrió con **Quake III**, que brilló por su buen trabajo y lo utilizaron después para **Max Payne**, o como Nintendo, que para sus títulos de Mario generalmente se sigue el mismo motor gráfico; así fue el caso de **TMNT** que Ubisfot Montreal decidió crear bajo la arquitectura de **Prince of Persia** y es por ello que de pronto veremos que las tortugas recorren las paredes de la misma forma que el **Príncipe**; también otras situaciones como iluminación, valores y diseño de ambientación. Ahora los cuatro héroes son más acrobáticos, sus movimientos son espectaculares, más aún cuando se conjugan para crear ataques devastadores en equipo.

## Prepara tu caparazón, porque las tortugas invadirán todos los cines

Para finales de los años 80 las cuatro ninjas ya habían cobrado una popularidad impresionante por sus cómics y la serie animada, e incluso su línea de juguetes se disparó al primer lugar; pero hacía falta una película que describiera las aventuras de los héroes verdosos; así, en 1990, New Line Cinema nos puso en la pantalla grande toda la acción que esperábamos, pero con actores reales que enriquecieron el concepto de TMNT y lograron un excelente trabajo a pesar de no contar con tanta tecnología como en estos días; su enemigo infaltable era **Shredder** y su grupo de alimañas. Un año después, los hermanos regresan en una nueva película (**Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze**) para volver a patearle el rostro a **Shredder**, pero él se preparó con un par de bestias (literalmente) que le ayudarían a cumplir su cometido. Ya para 1993 (**Teenage Mutant Ninja Turtles III**), en su cierre de trilogía, los guerreros dejaron atrás el recuerdo de **Shredder**, pero ahora se enfrentarían a una aventura más impactante en donde el grupo debía viajar al pasado para resolver un problema en la era de los samuráis.






Las **Tortugas Ninja** han permanecido durante generaciones en el corazón de los fans; prueba de ello son las ahora cuatro películas y series animadas que se han logrado en torno de los héroes adolescentes. En los tres primeros filmes, disfrutamos de escenas llenas de acción, humor y hermandad y esto se verá reflejado en la próxima cinta que nos pondrá a cuadro a nuevos enemigos, retos más profundos y mucha más acción.

Luego de 14 años de ausencia en las salas de cine, **Michaelangelo**, **Raphael**, **Donatello** y **Leonardo** vuelven para salvar a la ciudad de Nueva York (y sus alcantarillas) de una invasión de delincuentes que están apoderándose de todo lo que encuentran. Pero hay un pequeño gran problema, la lucha contra **Shredder** finalizó y ahora ya no está unido el grupo de hermanos y ni la pizza ha logrado el reencuentro (digo, si Menudo y Timbiriche lo hicieron, ¿por qué las tortugas no?); pero como dice Carmen Salinas... "esto pasa hasta en las mejores familias". No obstante, la ciudad no puede perderse, así que **Leonardo** se embarca en una travesía por impedirlo y en el camino logrará unificar al legendario grupo de ninjas que, con humor, disciplina y trabajo en equipo, se enfrentará a los monstruos y soldados liderados por **Max Winters**. Como te hemos comentado, la película se presenta plenamente en animación CGI y no en *Live Action* como la anterior trilogía, con una temática más madura que seguramente disfrutarás.

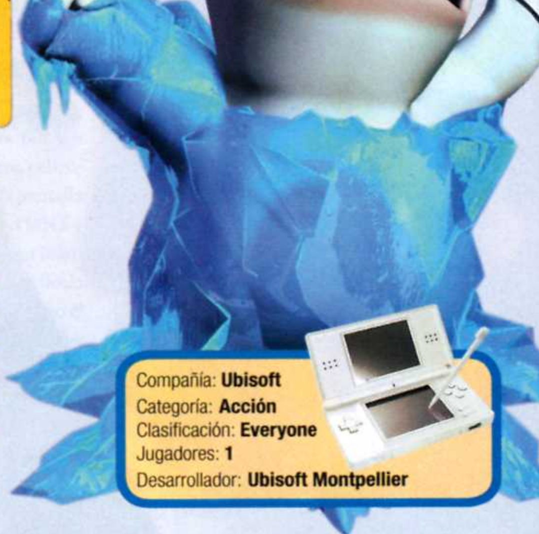
> **TMNT** será una película que disfrutarás sin importar la edad que tengas; además, en esta ocasión se cambia la modalidad *Live Action* por los gráficos generados por computadora, logrando escenarios impresionantes y gratas secuencias de acción.

La cinta está dirigida por Kevin Munroe (**Freaky Flayers**) y escrita por Kevin Eastman y Peter Lair, creadores del cómic y de los personajes. Además, como talento de voz podremos escuchar a gente importante de la talla de Kevin Smith (**Dogma**), Laurence Fishburn (**Matrix**), Patrick Stuart (**X-Men**) y las bellas Ziyi Zang (**Memoirs of a Geisha**) y Sara Michelle Gellar (**Buffy the Vampire Slayer**). Buen *cast*, ¿no?

# RAYMAN RAVING RABBIDS

# ¡Los conejos locos invaden el Nintendo DS!

**Después del éxito de Rayman Raving Rabbids para el Wii, Ubisoft nos trae este divertido concepto a nuestro portátil consentido: el Nintendo DS. En esta ocasión Rayman debe enfrentarse a los alocados conejitos en un juego al estilo de la vieja escuela, con plataformas y mucha acción. Afortunadamente, no es sólo una adaptación para sacar provecho del éxito de la versión de Wii; RRR para DS aprovecha muy bien las capacidades del sistema para ofrecernos una experiencia divertida y llena de emocionantes aventuras al estilo Rayman.**



Compañía: **Ubisoft**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**
Desarrollador: **Ubisoft Montpellier**

### Conejos vengativos

La historia del juego nos dice que hace mucho tiempo, en el mundo de **Rayman** habitaban unos conejos de poca inteligencia y una gran ingenuidad llamados **Rabbids**, cuya naturaleza dócil los convertía en el blanco de las burlas y bromas de todas las demás especies; un día, los **Rabbids** desaparecieron de la faz de la Tierra y jamás se les volvió a ver… hasta ahora. Después de planear su venganza, han lanzado un ataque total para invadir el mundo que alguna vez los ridiculizó.






### Tres formas para divertirte

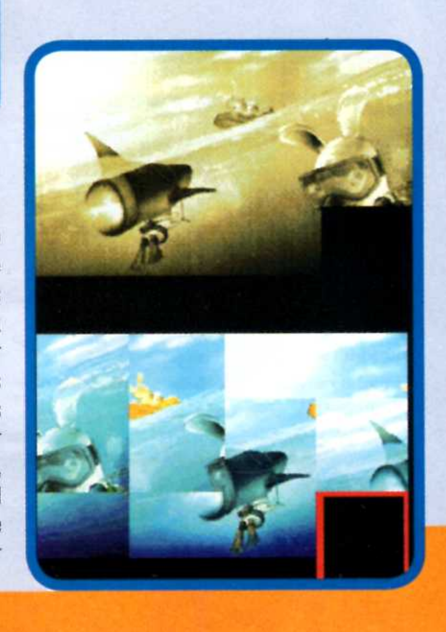
El juego cuenta con varios modos para mantenerte ocupado por un buen rato; el de un solo jugador es donde vives la historia de **Raving Rabbids**; el *multiplayer* te permite retar a un amigo vía Wi-Fi; y el modo de ataque, que contiene varios divertidos minijuegos para esos clásicos momentos en los que esperas a tus amigos o estás aburriéndote en la típica fiesta familiar.

### Aprovechando al DS

Para jugar **RRR** tendrás que ser muy hábil con el *Stylus* y también saber utilizar el micrófono del DS, pues muchas partes requerirán que te la pases soplando para deshacerte de los molestos **Rabbids**. El *Stylus* se utiliza para controlar varias acciones de **Rayman** como dar golpes, girar, o bien, dibujar en ciertos eventos del juego. En las partes en donde corres debes soplar en el micrófono para mandar a volar literalmente los obstáculos que encuentres, además de ir incrementando tu velocidad constantemente. La pantalla inferior es donde se llevará a cabo toda la acción, y en la superior verás el mapa y otras cosas importantes.

### ¡Al ataque!

Básicamente, la trama y desarrollo del juego siguen la misma temática de su hermano mayor de Wii; pero por obvias razones, tiene diferencias en cuanto a *gameplay* y eventos. Tu misión es derrotar a los pobres **Rabbids** y evitar que logren su propósito; para ello, **Rayman** necesita de tu habilidad para encarar todos los retos y misiones de la aventura. Durante tu recorrido por las escenas de **Raving Rabbids** encontrarás a diferentes especies de conejitos, los cuales, aunque comparten el mismo objetivo, tienen diversas habilidades, personalidad, y presentan retos distintos.





## Una pequeña ayuda de tus amigos

**Rayman** estará a tu disposición listo para la aventura con todas sus habilidades básicas como correr, saltar, su movimiento de helicóptero y sus golpes, pero no viene solo; también podrás controlar a los guardianes de los 4 elementos (tierra, aire, fuego y hielo) para que te asistan en los combates y acabes con los **Rabbids**. Cada guardián tiene sus propios atributos y poderes, pero de igual manera tienen sus debilidades, y tendrás que saber usarlos con cuidado para no perder. Finalmente, el robot de **Rayman** es el último de los personajes controlables de **Raving Rabbids**.



## Modo multiplayer

La verdad es que llamarle "*multiplayer*" nos resulta un poco inapropiado, pues la palabra nos hace pensar instintivamente en cuatro personas disfrutando de la acción de un juego, siendo que **Raving Rabbids** sólo permite enfrentamientos entre dos jugadores. Debido al tipo de los minijuegos, creemos que no era tan difícil haber extendido el número de participantes para hacerlo más recomendable y aumentar el *replay value* del juego, pero aun así pasa un buen rato compitiendo en **RRR**.



## Bueno y punto

Básicamente, **Rayman Raving Rabbids** es un buen juego, pero sentimos que le faltó un poco para ser 100% recomendable. La mecánica de los minijuegos y los eventos dentro del modo principal son buenos, pero no es nada que no se haya visto anteriormente. Tal vez es uno de esos casos en donde la versión casera opaca a la portátil, pues **RRR** para Wii es tan bueno, que cuando juegas la de DS te quedas esperando algo más. Te recomendamos que antes de adquirirlo lo pruebes para evitarte un disgusto; aunque si eres fan de **Rayman**, entonces sí puedes añadirlo a tu colección con los ojos cerrados.











## RANKINGS

### CROW: 8.0

Disfruté mucho la versión de Wii y por supuesto no me perdí la oportunidad de echarle el ojo a **Rayman Raving Rabbids** para el NDS. El cambio de un título enfocado a los minijuegos a una aventura clásica me pareció acertado, para que no sea repetitivo con su antecesor. Los gráficos no son reveladores y no inventan la fórmula, pero los disfrutarás bastante al igual que la historia, que está plagada de humor, acción y muchas aventuras que deberás cursar para completar los objetivos.

### MASTER: 7.5

Después de haber visto lo que se logró con la versión de este juego para Wii, es difícil que algo más te sorprenda, pero por fortuna, esto ha sucedido en la adaptación del concepto a Nintendo DS. No estoy diciendo que esté mejor que el de Wii, pero verdaderamente el ingenio con el que se han aprovechado las características técnicas del sistema lo vuelve bastante divertido. A mi parecer su punto malo está en que sólo permite que dos personas participen en los minijuegos; hubiera sido ideal jugarse entre mínimo cuatro; pero bueno, simplemente disfrútenlo.

### PANTEÓN: 7.0

La serie de **Rayman** nunca ha sido de mis favoritas, pero tengo que admitir que los últimos juegos han sido bastante buenos, especialmente **Rayman Raving Rabbids**, para el Nintendo Wii. Por desgracia, siento que le faltaron varias cosas para poderlo recomendar; por eso te exhorto a que mejor vayas por otra opción como **Castlevania Portrait of Ruin** si deseas una buena aventura, o **Mario Kart DS** si quieres un genial *multiplayer*. Si ya tienes la versión de Wii, mejor quédate con esa y no busques más.

1 — 10




# Cuestión de Perspectiva

Incluso desde la llegada del polígono, el 2-D y 3-D han estado enredados en una amarga lucha por el corazón de los jugadores. Pero **Super Paper Mario** finalmente ha encontrado una manera de que esos dos puntos de vista rivales trabajen juntos.

Por Steve Thomason

**El último esfuerzo de los aclamados desarrolladores de Intelligent Systems te permite alternar entre la perspectiva 2-D y 3-D. Uno podría estar tentado en llamarlo la primera aventura en 5-D (toma eso, Kutaragi). O de cierta forma, uno de los más prometedores e inventivos títulos del 2007.**




## Cambio de página

Nuestra historia inicia con la boda de **Bowser** y la princesa **Peach**. No, su Desdichada Alteza no ha tenido un cambio de corazón después de todos estos años. **Peach** es forzada al matrimonio por el **Count Bleck**, un nefasto sujeto con una inclinación a referirse a sí mismo en tercera persona y una obsesión por destruir todos los mundos (algo así como **Galactus**). El Conde tiene en su posesión un libro llamado *Dark Prognosticus* capaz de predecir el futuro; y de acuerdo con este malévolo tomo, el matrimoniio de un poderoso rey y una princesa pura de corazón abrirá una grieta dimensional que eventualmente se tragará al universo. Allí es donde usualmente entra **Mario**, pero previo a la ceremonia, el heroico plomero es misteriosamente transportado a la aldea interdimensional de Flipside.

En su llegada a esta bizarro pueblo, **Mario** es informado que sólo el héroe del que se habla en el *Light Prognosticus*, un libro con una vista más optimista del futuro de lo que contempla su contraparte oscura, podrá detener a **Bleck** y cerrar la grieta dimensional. Afortunadamente, la profecía indica que dicho héroe portará una gorra roja, overol azul y un curioso bigote. Antes de que él pueda cumplir con su destino, **Mario** debe encontrar los ocho corazones puros que fueron esparcidos a través de la dimensión. Sin más que decir, ya no estamos en el reino de los hongos.

## Más allá del pliegue

Mientras que los anteriores **Paper Mario** eran títulos de RPG con un toque de plataformas, **Super Paper Mario** inventa esa fórmula. Los encuentros con los enemigos no se basan más en turnos; **Mario** los derrotará en tiempo real al saltar sobre de ellos. De hecho, el juego inicialmente se siente al estilo de la vieja escuela. Debes mantener el control remoto al estilo del NES, usando el Pad para moverte y el botón 2 para saltar. Pero prepárate para impactar tu mente cuando presiones el botón A para rotar los escenarios y ver la acción desde una perspectiva 3-D. El aparentemente mundo plano de pronto revelará su profundidad escondida; donde un abismo muy abierto parece impasable en dos dimensiones, notarás que las colinas del fondo sirven como un camino para cruzar el peligro en 3-D. En un cuarto lleno con retos de pared a pared, cambiar a 3-D te revelará que los enemigos son delgados como papel, permitiéndote que camines alrededor de ellos.






Los enemigos enormes son clásicos en la saga de **Mario**, pero si crees que lo que ves en la foto es todo, no has visto nada.




Asombroso, ¿no es así? ¿Por qué no podemos tener más de este esplendor dibujado a mano en otras consolas? Sería algo fabuloso.




Cambiar a la tercera dimensión a menudo te revelará un ítem o un tesoro oculto, pero algunas veces te resultará con terribles consecuencias.

Si permaneces en el mundo tridimensional por mucho tiempo, **Mario** perderá puntos de corazón gradualmente (algo así como los *hit points*), lo que nos conduce a los elementos RPG de **Super Paper Mario**. Tu puntuación en el juego es parecida a los puntos de experiencia -conforme llegues a ciertos umbrales, **Mario** subirá de nivel, incrementando su fuerza de ataque y HP-. Y en el estilo clásico de **Mario**, ganarás puntos de bonus al eliminar a los enemigos en secuencia rápida (al rebotar de un enemigo a otro sin tocar el suelo o barrer a varios adversarios usando un caparazón de **Koopa**). También puedes anotar puntos extra al realizar un *Stylish Move*; inmediatamente después de golpear a un enemigo, ejecuta ciertos gestos con el control remoto para que **Mario** haga una pose a su público. Entre más extravagante sea el gesto, será impresionate será el movimiento y ganarás más puntos.

Otro vestigio de las raíces de las series de RPG es la inclusión del inventario de ítems, como los hongos que restauran tu energía u otros que causan que los enemigos se aturdan por un momento. Incluso puedes comprar dichos ítems con las monedas que obtengas en el camino, o encontrarlos en cofres de tesoro escondidos a través de los niveles. También adquirirás las *Catch Card* especiales que incrementan la cantidad de daño que tus ataques le provoquen al enemigo mostrado en las tarjetas. El efecto es acumulable, así que puedes darle con todo a un tipo de enemigo en particular al juntar varias tarjetas del mismo estilo.

Referencias adicionales de realce heroico vienen en forma de *power-ups*, que comúnmente encuentras al golpear un bloque con un signo "?". Algunos de éstos son objetos familiares que sirven como un propósito modificado; ahora los hongos restauran la energía de **Mario** en lugar de hacerlo más grande, por ejemplo -mientras otros le garantizan nuevos beneficios a nuestro héroe-. Uno de los favoritos es el Pal Pill, el cual provoca que te siga un grupo de pequeños Marios de 8-bit y sirvan como tu miniarmada.

## Superamigos

No importa cuán lujoso sea el mostacho, incluso el más grande héroe necesita un poco de ayuda de vez en cuando. Conforme progresa la aventura, **Peach**, **Bowser** y otro querido personaje (que permanecerá como un misterio por ahora) se unirán a la causa como personajes activos. La habilidad de cambiar de perspectiva es única para **Mario**, pero los demás protagonistas también tienen lo suyo; por ejemplo,




Llegar a la puerta parece imposible con esa barrera estorbando en el camino. . .



Entre más cambian las cosas, más se parecen a lo original.




Y nosotros pensamos que los escenarios del Mushroom Kingdom eran extraños...





Ese **Koopa** debió tomar muchas "vitaminas" en los últimos 20 años.

**Peach** flota a través del cielo con su sombrilla y **Bowser** usa su aliento de fuego para rostizar a quien se ponga en su paso. Puedes alternar entre los héroes en cualquier momento, de hecho, necesitarás su poder para cruzar por ciertos retos.

A lo largo del juego, **Mario** y sus amigos también reclutarán a un número de criaturas tipo hadas llamadas **Pixls**, que le otorgan nuevas habilidades al grupo. Tu primer **Pixl**, **Tippy**, te permite buscar objetos invisibles y recoge información de los enemigos al apuntar el control remoto en la pantalla y usándolo como una luz. Otros pueden servir como explosivos, permitiéndote recoger y arrojar objetos, o actuar como una plataforma flotante que puede cargarte a través de ciertos peligros. Recordar las habilidades de tus **Pixls** es crucial; ellos incluso tienen llave para desaparecer a un jefe o encontrar la entrada a un nuevo mundo.

Adicionalmente a habilitar toneladas de variedad de *gameplay*, el extenso *cast* también te provee consistentes carcajadas. Tal como sus predecesores, **Super Paper Mario** muestra un gran guión, pero el productor de localización/gerente Nate Bihldorff (quien también trabajó en los anteriores títulos de **Paper Mario**) acredita a Intelligent Systems por el golpe de mayor comedia del juego. "El humor se deriva enteramente al seleccionar la escena (¡este nivel será puesto en el extraño castillo de fantasía de una iguana que está poblado por gatos robóticos!); la alocada dirección de arte de los personajes (¡hagamos que el mostacho de este sujeto sea tan grande como su cuerpo!), las brillantes animaciones (¡logremos que **Bowser** cierre sus ojos y corra hacia atrás girando sus brazos!), y luego el árbol completo de diálogos que pone el inicio y desarrollo de los personajes," dice Bihldorff. "La caracterización que agregamos (acentos, entrega) es sólo la cereza en la cima de un ya hilarante pastel". Cuando es necesario, Bihldorff y su equipo alternan ciertas secciones del juego sustancialmente, así el humor tiene sentido para una audiencia norteamericana. El escritor de localización/editor Erik Peterson agrega: "Siempre quisimos mantener el espíritu original de lo creado por Intelligent Systems y en ocasiones eso significa reescribir las secciones para que la comedia sea adecuada para los jugadores de por aquí". Es un proceso que produce resultados hilarantes. Y en un toque especial, tu conversación con los habitantes del juego varía dependiendo de qué personaje uses. (**Bowser** en particular continúa su levantamiento meteórico hacia un estrellato en la comedia).




. . . pero siempre ayuda tener una persepectiva diferente.



El rey **Koopa** nunca fue bueno en la diplomacia.




La variedad del juego es impactante. Aquí se transforma por breve en un shooter.




Esto es lo que pasa cuando se sobrepueblan las aguas.






## Marchando a una diferente hoja

Basado en lo que hemos jugado hasta ahora, **Super Paper Mario** parece ser tan profundo como creativo. El juego ofrece algo diferente en cada turno; en un momento estarás cruzando por una fiel recreación del mundo 1-2 del original **Super Mario Bros.** (completo con *warp* secreto en la tubería del final), y al siguiente serás un concursante en un improvisado programa de trivias, tratando de distinguir a una antigua hechicera de su imitador. Las batallas con los jefes son fantásticas.

Una especialmente memorable te pone a pelear contra una araña gigante en el cuarto de las chicas, mientras la antes mencionada hechicera se esconde, recitando palabras mágicas para noquear las defensas de la araña. Son estas pequeñas cosas las que hacen que **Super Paper Mario** se sienta tan especial: un juego menor podría tener a la hechicera gritando "Magic Break!" o algo para ese efecto, pero al ver su rutina de porrista (a través de los globos de texto) mientras peleas contra la terrorífica araña es lo que lo hace cómico. Cada escenario está altamente cargado de locura e ideas creativas.

Todo luce increíble (especialmente en 16:9 progressive scan). El juego tiene su alto crédito por su técnica, pero la dirección de arte es totalmente inspiradora. Cada uno de los ocho diferentes mundos de la aventura cuenta con su único estilo estético, desde las ecuaciones flotantes y el escenario abstracto de Lineland, o hasta el superpixeleado alrededor de Bitlands.

La tropa usual del Mushroom Kingdom (o Reino de los Hongos, como quieras llamarle) es aumentada por un gran número de nuevos personajes muy distintos de sí mismos, así como también una variedad de enemigos que dan color a la historia.

Simplemente es como caer en **Super Mario** versión el hueco del conejo. **Super Paper Mario** se ha ido un poco abajo del radar, quizá debido a su transición de Nintendo GameCube a Wii, pero esto es uno de los más inteligentes y originales títulos que han salido en los últimos años. Y con ello, ya no tenemos adjetivos deslumbrantes para describir el juego.

¿Mencionamos lo de la 5-D? Pues mejor prepárate porque la acción y diversión de **Super Paper Mario** inicia este mismo mes, ¡no te lo pierdas!






**Bowser** está a punto de conseguir una dotación completa de calamar... ¿será capaz de comérselo antes de que empiece a oler mal?




Esta escena nos hace recordar aquel grandioso juego de **Super Mario Bros. 2**, ya que te permitía cargar enemigos u objetos y arrojárselos a los demás.




**Mario** se la ha pasado brincando sobre la cabeza de los enemigos durante mucho tiempo, así que no lo culpes si quiere lucirse un poco.


CLUB NINTENDO
PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS
UBISOFT
© 2007 Ubisoft


LUNAR KNIGHTS
WORKING TITLE
KONAMI
CLUB NINTENDO

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Comic Mischief



NINTENDO DS™

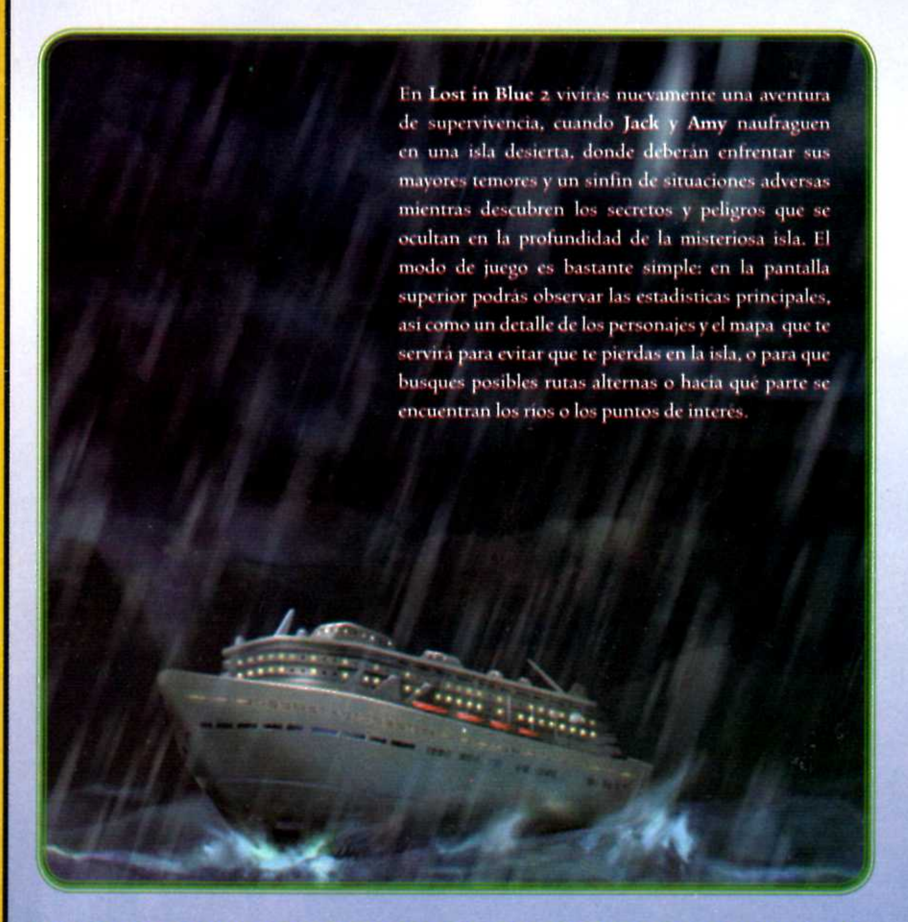
# Lost in Blue 2

© 2006, Konami

## El regreso a la laguna azul

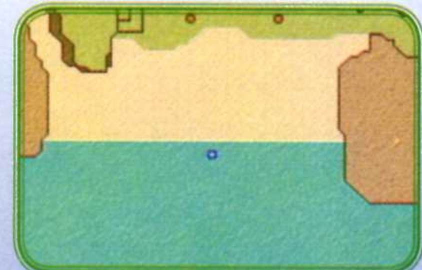
En la aventura anterior fuiste testigo de cómo un par de jóvenes quedaron varados en una isla desierta en la que sólo su ingenio y ganas de sobrevivir serían las bases para enfrentar esta nueva vida, tal y como ocurriera en aquella película ochentera de Brooke Shields. Pero esa no fue la primera historia, ya que anteriormente, para el Game Boy Color (Konami, 1999) apareció un título llamado **Survival Kids** y fue el que dio origen a lo que hoy conocemos como Lost in Blue. Si te gustan las historias de supervivencia como **Lost**, **Robinson Crusoe** o **Cast Away**, esta secuela es lo que buscas.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**



En **Lost in Blue 2** vivirás nuevamente una aventura de supervivencia, cuando **Jack** y **Amy** naufraguen en una isla desierta, donde deberán enfrentar sus mayores temores y un sinfín de situaciones adversas mientras descubren los secretos y peligros que se ocultan en la profundidad de la misteriosa isla. El modo de juego es bastante simple: en la pantalla superior podrás observar las estadísticas principales, así como un detalle de los personajes y el mapa que te servirá para evitar que te pierdas en la isla, o para que busques posibles rutas alternas o hacia qué parte se encuentran los ríos o los puntos de interés.

Por otro lado, en la pantalla táctil podrás disfrutar de la imagen del escenario y las acciones de tu personaje en una perspectiva que puede variar de primera a tercera persona dependiendo de las circunstancias. Usando la pantalla táctil podrás seleccionar los ítems y hacerlos funcionar, como por ejemplo si encuentras una vara, podrás frotarla directamente con el *Stylus* para crear fuego, o si quieres pescar, tendrás la oportunidad de dirigir el anzuelo (o en este caso la lanza) con mayor precisión. Gracias a las características del Nintendo DS, los desarrolladores pueden ofrecer experiencias como **LiB2**.






La pantalla táctil y el micrófono serán fundamentales para participar en los minijuegos como tiro con arco y carpintería, así como también para cocinar o trabajar con tus herramientas.

### Desarrolla las habilidades de tus personajes

A través de la historia podrás interactuar con ambos protagonistas (Jack o Amy) y cada uno de ellos cuenta con habilidades propias de supervivencia, así como finales especiales. Al ser un videojuego con cierto toque de realismo, deberás cuidar las necesidades físicas de los náufragos, como por ejemplo, debes evitar que su nivel de hidratación no decaiga tanto, así como que estén bien alimentados para que su grado de resistencia les permita realizar todas las actividades diarias; para que te des una idea, el cuidado es similar al que le procurabas a tu **Tamagotchi**, **Nintendogs** o mejor dicho a tu **Sim**, sólo que aquí no hay tiendas para comprar cosas, sino que vas a tener que aplicar tus habilidades para cazar y preparar tu propio alimento.





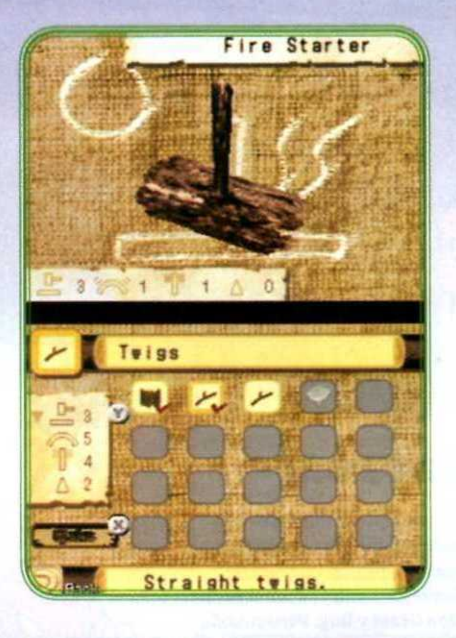


**En la modalidad de dos jugadores participarás en diversos minijuegos de supervivencia a través de conexión inalámbrica local.**

### Ten cuidado, los peligros te acecharán en cualquier momento

Al ser una isla desierta, encontrarás múltiples circunstancias adversas en tu aventura; un claro ejemplo son las criaturas salvajes que estarán al pendiente de tus acciones y podrán volverse en tu contra en cualquier momento. Pero no sólo la vida salvaje será tu enemiga: las condiciones del clima serán parte fundamental de la historia y debes estar prevenido, ya que en cualquier momento puede originarse un tsunami o un terremoto que destruya todo lo que has creado con tu esfuerzo; obviamente también encontrarás trampas que te ponga la misma naturaleza mientras exploras lo profundo de la isla, así que checa bien los lugares que pisas o lo que comes... no vayas a arrepentirte después.

El gameplay no cambia con respecto a su antecesor, los comandos son muy sencillos y todo lo podrás controlar a través de la pantalla táctil.




### Si Gilligan pudo, ¿tú por qué no?

No importa qué edad tengas o cuán hábil seas en los videojuegos, aquí el reto a vencer no son combinaciones de botones exageradas o acertijos que pondrán en jaque tu cerebro, ya que todas las acciones son simples pero aun así requerirán que pongas a trabajar tu imaginación. ¿Cómo encender una fogata? ¿Cómo atrapar un pez? O mejor aún, ¿con qué herramienta hacerlo? Pues son cuestiones lógicas que seguramente aprendiste en los boy-scouts, o viendo **Lost** una de dos, o si ya tienes más edad, pues en La Isla de **Gilligan**, aunque aquí no habrá ni un millonario ni una **Ginger** que le pongan diversidad a la historia. Uno de los mayores atractivos es la facultad de crear tus propias herramientas y utensilios de cacería, como arcos, flechas, lanzas y hasta una choza que te proteja del mal tiempo.

## RANKINGS

1 — 10



### CROW: 7.0

Me gustan los juegos tipo **Harvest Moon** o **Lost in Blue**, pero debes tenerles mucha paciencia como cuando juegas **The Sims**. Son títulos que te mantienen atrapado en la historia y que hacen que te involucres en la historia de los personajes, pero siento que aun así le hacen falta muchos elementos que lo hagan más dinámico. Desde el punto de vista gráfico es ligeramente mejor que el anterior, aunque todavía se notan los pixeles en los escenarios y en los detalles del *background*. Me gustó la interacción entre ambos personajes y el frecuente uso del *Stylus*; lo que no me agradó es lo lineal que puede llegar a ser después de horas de juego.



### PANTEÓN: 8.0

Perdido en una isla paradisíaca, sin nadie alrededor, lejos del mundanal ruido, con una bella chica ¡vaya!, parece que **Lost in Blue** no es un juego, sino una fantasía hecha realidad. Siguiendo la temática del primer juego y ofreciéndote pocas cosas innovadoras, **LiB2** es una buena opción, pero no podría decir que es uno de esos títulos obligados para la colección. Si te gustó el primer **LiB** y los simuladores en general, no te lo puedes perder, pero si deseas algo más dinámico, entonces te recomiendo que mejor te decidas por otro título como **Castlevania Portrait of Ruin**, por ejemplo. De cualquier manera, la mejor opinión es la tuya, así que pruébalo antes de que gastes tu domingo y verás si te conviene o no.



### MASTER: 8.0

Los simuladores siempre me han gustado mucho, y este no es la excepción; es muy bueno, quizá ya no tiene aquella sensación de sorpresa de su primera parte, pero se han agregado nuevos elementos para que los que jugaron la precuela no se sientan defraudados. El aspecto gráfico mejoró bastante, se notan unas texturas mucho más definidas y ambientes mejor recreados, lo que en conjunto nos ofrecen una gran experiencia de juego, que se vuelve una obligación, más si no disfrutaste el primer juego. Lo recomiendo ampliamente para todos aquellos que quieran vivir toda una aventura romántica y sean fans del anime como yo.

# COSAS DE CRIATURAS

## 7 Cosas importantes que debes saber de Pokémon Diamond & Pearl

La fiebre **Pokémon** retoma fuerza con los elegantes **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** que vienen para el DS. Conoce siete de sus geniales características.

Por Chris Shepperd




## ¡Conoce a los primeros!

1 **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** continúan con la tradición de los**Pokémon** tipo RPG al presentarte la primera decisión importante del juego: elegir al **Pokémon** con el que comenzarás tu jornada. Tres **Pokémon** nuevos estarán disponibles: **Chimchar**, de tipo Fire, **Piplup**, de agua, y **Turtwig**, tipo Grass. No podrás capturar a ninguno de ellos en estado salvaje; tendrás que intercambiar con otros entrenadores para tener a los tres primeros **Pokémon**. El **Pokémon** que elijas tendrá un gran impacto en tu aventura en varias formas. Primero, tu primer **Pokémon** será ligeramente más fuerte, haciéndolo un elemento importante en tu equipo. Por ejemplo, el **Pokémon** de tipo Water, **Piplup**, aprende Water Gun muy pronto; este movimiento es un gran complemento para los ataques de los **Pokémon** que encontrarás al comenzar la historia. Segundo, los entrenadores veteranos saben bien que las fuerzas y debilidades del primer **Pokémon** influyen en la dificultad de ciertas partes del juego. Por ejemplo, si empiezas con **Chimchar**, del tipo Fire, pasarás sin problemas los lugares iniciales del juego donde encuentras a muchos enemigos tipo Grass y Bug. Pero cuando te veas rodeado por los de tipo Water, estarás en problemas si no realizas buenos ajustes estratégicos. En contraste, pasa lo opuesto con **Turtwig**, de tipo Grass; él tendrá un buen reto contra los de su misma clase, pero acabará sin problemas con los Water. Finalmente, los juegos se enfocan mucho en fortalecer la unión especial entre el entrenador y su **Pokémon**; tú tienes una razón para haber seleccionado a tu monstruo de bolsillo, y ese lazo estará contigo para siempre.



# Señalar es bueno

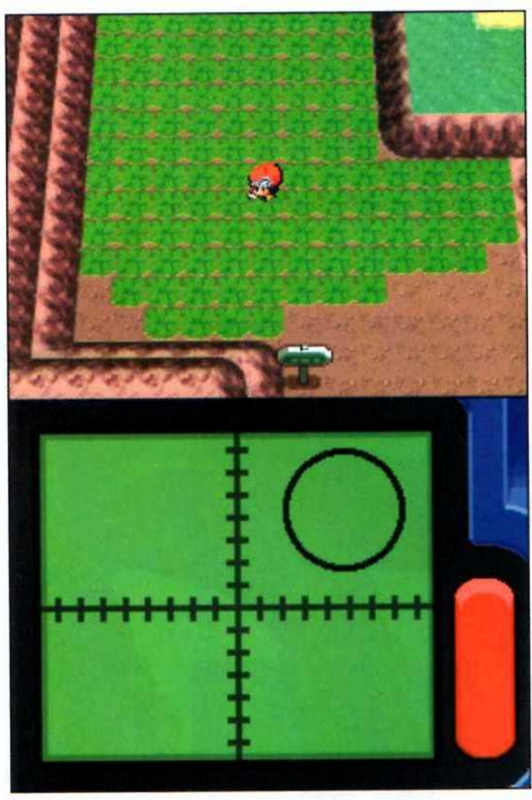
**2**

La pantalla táctil del DS ha mejorado el *gameplay* de **Pokémon** en varias formas. Las batallas en lo particular son más fluidas gracias al DS. Cuando estás escogiendo un ataque, los botones en la pantalla táctil desplegarán información básica como el nombre del movimiento, su tipo, y cuántos PP te quedan. La selección de ítems está dividida en categorías: Restore Items, Status Healers, Battle Items, y Poké Balls; y todos ellos están bien organizados en cada sección. No te preocupes, entrenador; los cambios no afectan el desarrollo clásico de los combates, sino que te ayudan a tener un mejor manejo de los nuevos ítems, **Pokémon**, y de sus movimientos como nunca antes. Si prefieres emplear el Control Pad para seleccionar las cosas, puedes hacerlo, es tu decision.

Fuera de la batalla, la pantalla táctil tiene otros usos importantes. Mientras te encuentras explorando todos los lugares de Sinnoh, la pantalla inferior tiene acceso a tu Pokétch. También puedes usar tu Stylus para interactuar con tu Pokédex. La lista de **Pokémon** aparece en la pantalla superior; para recorrerla, giras una rueda que parece una Poké Ball en el lado derecho de la pantalla. Una vez que hayas encontrado el monstruo que estabas buscando, puedes examinar todos sus detalles, incluyendo tamaño, localización y su sonido característico. Estas son sólo algunas de las cosas que puedes hacer con tu *Stylus*.




No más excusas; los botones descriptivos hacen que una mala selección de ataque o ítem sea virtualmente imposible.



No importa qué función del Pokétch estés usando, tu *Stylus* es todo lo que necesitas para encontrar la información que buscas.



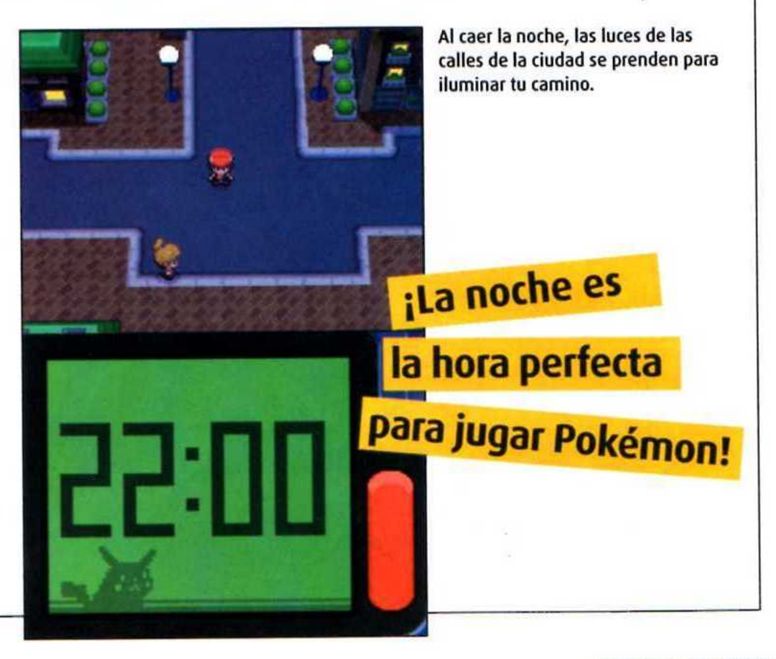

Tendrás rápidamente toda la información pertinente acerca de tu **Pokémon** con ayuda del Pokédex que emplea la pantalla táctil.

# Del crepúsculo al amanecer

**3**

Cuando se introdujo un reloj en tiempo real en **Pokémon Gold** y **Silver**, los fans simplemente lo amaron. Parecía destinado a ser un elemento obligatorio en la serie; pero cuando llegaron las versiones **Ruby** y **Sapphire**, se perdió esta característica. Por fortuna, **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** reintroducen el sistema de una genial manera.

El período de 24 horas está dividido en cinco fases: mañana, día, tarde, noche y medianoche. Algunos **Pokémon** tienden a aparecer más en cierta fase del día; un **Pokémon** puede aparecer más seguido en un lugar en la mañana que en otra hora, por ejemplo. La información del área en donde se puede localizar a alguno de los monstruos está señalada en el Pokédex con un sol en la pantalla inferior.




Al caer la noche, las luces de las calles de la ciudad se prenden para iluminar tu camino.

**¡La noche es la hora perfecta para jugar Pokémon!**

# Los nuevos Pokémon legendarios

4

Los **Pokémon** legendarios como **Lugia**, **Ho-oh**, **Groudon**, **Kyogre**, **Suicune**, **Raikou**, y **Entei** han sido siempre lo máximo para los entrenadores. Estas misteriosas criaturas son normalmente únicas y muy poderosas; atraparlas requiere de todos tus conocimientos y habilidad para los combates **Pokémon**. En los juegos para el DS, los legendarios son impresionantes; **Palkia** es un enorme **Pokémon** de color azul que se dice que tiene el poder de manipular el tiempo; mientras que el gigante morado, **Dialga**, puede distorsionar el espacio. No se sabe mucho acerca de estos raros **Pokémon**, excepto que sólo pueden ser capturados en sus respectivas versiones. Cada uno aparecerá en la portada de sus juegos.

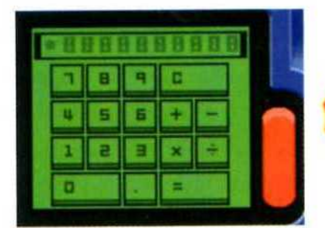




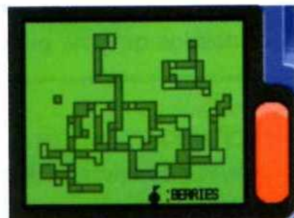
# El poder en tu muñeca

5

Mientras te encuentras explorando todos los lugares de Sinnoh, la pantalla inferior tiene acceso a tuPokétch, una herramienta multifuncional en donde los entrenadores pueden encontrar lo indispensable. Si eres hombre, el Pokétch será azul; si eres mujer, éste será rosa. El Pokétch es básicamente una minicomputadora que almacena una gran variedad de aplicaciones. Cuando comienzas, las características del aparato son limitadas; tiene reloj, contador de pasos, checador de status de **Pokémon**, y una calculadora. Conforme vas progresando por el juego, irás encontrando más aplicaciones, como un block de notas y un localizador de ítems. Eventualmente, incluirá un programa que te mantiene al tanto de los **Pokémon** que dejaste en el Pokémon Day Care y un monitor de árboles de berries. El Pokétch se controla completamente con la pantalla táctil; pero sus grandes botones te permiten usarlo aun sin el *Stylus*. Hay 20 aplicaciones en total, pero deberán ser activadas y obtenidas poco a poco.



Algunos minijuegos requieren que realices varios cálculos matemáticos para ganar.



Hay una gran cantidad de árboles de berries en Sinnoh. Usa el Pokétch para ubicarlos a todos.



Pokétch




El contador de pasos es otro elemento de los juegos de **Pokémon**. Ahora podrás ver realmente cuántos pasos has dado.

# ¡¿Tienes un macho o hembra?!

6

El género ha sido una parte importante en la serie, pero hasta ahora, los **Pokémon** macho y hembra se han visto iguales. **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** introducen varias diferencias visuales para los **Pokémon** dependiendo de su género. Aun los más conocidos como **Pikachu**, tienen un cambio gráfico. Claro que algunos **Pokémon** son iguales en ambos géneros, otros son solamente macho (o hembra, en su defecto), y un tercer grupo son los que no tienen género específico (como los legendarios). Obviamente esto repercute en el momento de criar **Pokémon**, así como en otros detalles como ciertos movimientos, por ejemplo el ataque Attraction, el cual funciona de la misma manera que antes.





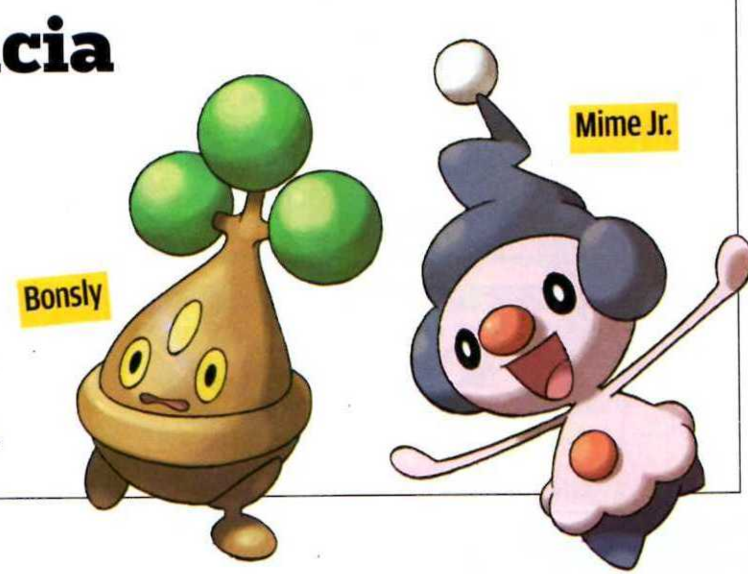


Fíjate en las antenas de **Wooper**; el macho tiene más cuernos que la hembra. Las diferencias de género entre **Pokémon** son evidentes, aunque no es una regla.

# Nota la diferencia

7

Generalmente, no importando la versión que juegues, el *gameplay* será el mismo; pero habrá ciertas diferencias entre ambos juegos. Una de las más prominentes es que algunos **Pokémon** son exclusivos para una versión solamente. Por ejemplo, si tratas de completar tu Pokédex en **Pokémon Diamond**, tendrás que intercambiar con un amigo que tenga la versión **Pearl**. La lista completa de los **Pokémon** exclusivos para cada versión todavía está por anunciarse, pero **Palkia** y **Dialga** son algunos ejemplos. Otros **Pokémon** pueden ser raros en una versión del juego, como **Mime Jr.**, la preevolución de **Mr. Mime**, el cual se localiza más fácil en **Pokémon Pearl** que en **Pokémon Diamond**. Lo opuesto sucede con **Bonsly**, la forma preevolucionada de **Sudowoodo**, el cual es más sencillo de atrapar en **Diamond**.



Mime Jr.

Bonsly

# Uno con el control

Por **Master**

En un abrir y cerrar de ojos ya estamos en el cuarto mes del año, y la verdad es que se ha pasado volando el tiempo. Parece que fue ayer cuando esperábamos como desesperados la salida del Wii, y ahora ya hasta se nos hace normal tenerlo en casa. Pero bueno, no nos pongamos nostálgicos; mejor les cuento que les tengo preparadas para este mes las primeras técnicas para juegos de Wii. Me llegaron muchos correos con peticiones para diferentes juegos, así que tuve que elegir sólo dos títulos, los cuales eran los más solicitados. Pero poco a poco incluiré todos los que me pidieron, así que sin más, ¡comencemos!

## Wii Sports

A pesar de que fue el título junto con el que venía la consola, es uno de los favoritos para las retas entre amigos, esto gracias a lo sencillo que resulta aprender a usar el control. En fin, en seguida les voy a dar algunos consejos para que puedan sacar ventaja cada que reten en este divertido juego.

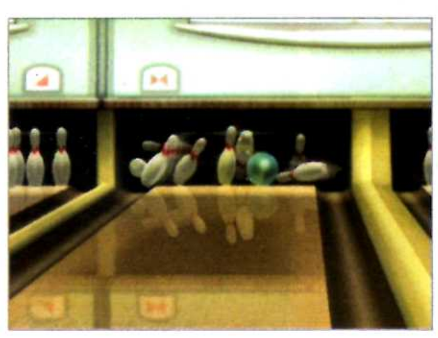
*Es un gran reto ser el mejor en los 5 deportes, pero no es imposible.*




### Boliche

Obtener un juego perfecto es algo complicado, ya que puedes pasar horas y horas y no lograrlo, pero con la técnica que te daré te puede ser más fácil conseguirlo. Primero que nada, justo antes de tirar, colócate casi al límite de la duela, como si quisieras que la bola rodara por el canal, aunque obvio que eso no es lo que queremos. Ahora bien, gira a tu **Mii** de manera que la línea indicadora quede entre el primer pino y el segundo; lo demás depende de ti; lanza la bola con toda tu fuerza, dando un leve giro a tu muñeca para que la bola se "clave" justo por esos dos pinos derrumbando el resto de ellos.

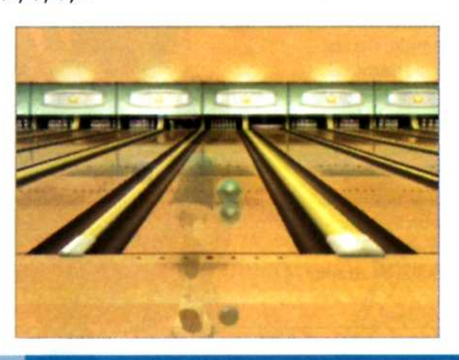


### Tiro lento

Cuando jugábamos las primeras veces el boliche de Wii Sports, tirábamos como podíamos; de hecho, al principio yo tenía como una maldición, y es que no importaba cómo tirara, siempre la bola se iba "cargando" hacia el lado derecho, y, o tiraba un pino o ésta terminaba en el canal. Total que en mi búsqueda del tiro perfecto, creé uno que aunque puede fallar en ocasiones, bien hecho es bastante efectivo. No necesitas mover ni ajustar nada: así como tengas la oportunidad de moverte, sólo deja caer la bola con un poquito de impulso. Casi, casi como si le hubieras soplado... por si te lo estás preguntando, no, no he perdido la razón, ¡ja, ja, ja!






Ahora la bola comenzará a girar tan lento que puedes platicar un rato en lo que llega a su destino; el chiste de esto es que al entrar lentamente en los pinos, vaya provocando una especie de reacción en cadena, que traiga como consecuencia la chuza. En lo único que debes tener cuidado es en hacerlo a la velocidad correcta, ya que si te pasas aunque sea un poco, pasará de largo sólo tirando uno que otro pino.

## Box

Este juego vaya que es cansado, y más cuando quieres subir tu nivel en poco tiempo o estás retando. Por eso te voy a dar una jugada para que acabes con tus rivales más rápido y sin cansarte... tanto; bueno, algo es algo.

Algo muy importante, es que debes recordar que técnicas como éstas, que son para juegos de "retas", no debes utilizarlas tan seguido, o perderán el factor sorpresa; guárdalas para los momentos difíciles o para cuando quieras poner fin a los encuentros; pero bueno, estoy seguro que sabrás cómo sacarle provecho.



## Aprovecha el error

El que gana es quien comete menos fallas, ¿pero qué pasa si tu adversario lleva un juego equilibrado y no descuida su defensa?; pues hay que jugar un poco con su mente, lo cual se logra de la siguiente manera: muévete de lado a lado por unos segundos, pero después, en lugar de regresar a tu posición normal, echa el cuerpo hacia atrás; esto inevitablemente hará que tu rival te ataque, pero obvio que va a fallar, momento que debes usar para soltarle un buen golpe en el rostro.







## Excite Truck

Conseguir todas las estrellas que te piden durante las carreras puede convertirse en todo un dolor de muelas si no sabes cómo incrementar tu marcador, por lo que aquí compartiré contigo dos maneras fáciles de juntar estrellas.

## ¡Arrancan!

Justo a la salida, no busques colocarte en primer lugar, ya que de cierto modo no sirve de nada; mejor intenta concentrarte en chocar con las otras camionetas aprovechando que están todas juntas, y si puedes usa el turbo para que las colisiones sean mayores. Con esta sencilla jugada obtienes mínimo unas 15 estrellas muy buenas en el momento de hacer la suma final. Por cierto, esto también lo puedes realizar a lo largo de la carrera, pero por la velocidad a la que van, es más difícil; por eso yo te sugiero que lo hagas comenzando.










## Gira por estrellas

Otro buen momento para obtener varias estrellas es en las curvas; aunque sean muy simples de tomar, siempre gira lo más que puedas, así al menos saldrás con tres o cuatro; pero si realmente quieres aprovecharlas al máximo usa el turbo en el momento que las tomas, y así puedes hasta duplicar tu rendimiento; sólo es cuestión de practicar un poco.

Otra manera de hacer puntos al inicio es visualizando qué tienes a tu alrededor; por lo regular siempre empezarás en lugares donde hay árboles a tus extremos, y es ahí cuando debes aprovecharlo: con mucho cuidado acelera sólo un poco para tener impulso y así puedas cruzar toda la franja de árboles que tengas, que por lo regular son como 10, entonces ya de inicio tendrás 10 estrellas.



*Otro consejo que te puedo dar, es que uses el turbo cada vez que caigas después de un salto, así un par de estrellas se te sumarán.*

Ha llegado el momento de despedirme por este mes. Espero que les sirvan las técnicas que les enseñé; además, recuerda que si tienes alguna jugada que quieras compartir con todos, puedes mandármela en video a la dirección de la revista o descrita a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Feliz Día del Niño, no importa tu edad; lo que cuenta es la actitud. Nos leemos pronto.

# S.O.S.

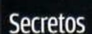


## Kirby Squeak Squad
NDS

Consigue las habilidades especiales

| Secreto | ¿Cómo activar? |
|---|---|
| **Fire Sword** | Mezcla fuego y espada (se necesita el sword scroll). |
| **Ghost** | Obtén todas las piezas para el Ghost Medal y después derrota al minijefe fantasma (lo encontrarás al azar en lugar de otro mini-jefe). Luego inhálalo |
| **Ice Bomb** | Combina hielo y bomba (se requiere el bomb scroll). |
| **Ice Sword** | Mezcla hielo y espada (se necesita el sword scroll). |
| **Thunder Bomb** | Combina rayo y bomba (se requiere el bomb scroll). |
| **Thunder Sword** | Mezcla rayo y espada (se necesita el sword scroll). |
| **Triple Star** | Derrota al jefe en el área ocho (el que está antes del jefe final); él dejará caer la habilidad Triple Star y podrás usarla. |

## Wario Ware: Smoth Moves
Wii



Secretos

| Recompensa | ¿Cómo activar? |
|---|---|
| **All Mixed Up Building (al azar)** | Termina la escena Tiny Wario. |
| **Sudden Death Building (una vida)** | Consigue 20 o más puntos en el Super Hard Building. |
| **Super Hard Building (muy rápido)** | Obtén 30 o más puntos en el Mixed Up Building. |
| **Thrilling (sin Form Cards)** | Alcanza 10 o más puntos en el Sudden Death Building. |

Minijuegos

| Recompensa | ¿Cómo activar? |
|---|---|
| **Balloon Trip** | Completa la escena de ejercicio de Dr Crygor. |
| **Block Star** | Finaliza los microjuegos de Young Cricket. |
| **Can Shooter** | Termina los microjuegos de Ashley. |
| **Pyoro S** | Juega cada microjuego de todos los personajes. |
| **Tortoise & Hare** | Completa los microjuegos de Orbulon. |
| **Tower Tennis** | Acaba los microjuegos de Kat & Ana. |

Modos de juego adicionales

| Recompensa | ¿Cómo activar? |
|---|---|
| **Movie Theatre mode** | Juega la escena de Wario. |
| **Multiplayer Mode** | Completa el modo de un jugador. |
| **Sound Studio** | Finaliza por lo menos 20 juegos en Succession en Trilling Mode. |
| **Temple Of Form** | Juega por lo menos un microjuego. |



## Tony Hawk Downhill Jam
Wii

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de password

| Password | Efecto |
|---|---|
| PointHogger | Siempre en especial. |
| HelloHelium | Voces de ardillas. |
| EvilChimneySweep | Demonio patinador. |
| DisplayCoordinates | Muestra las coordenadas. |
| IMISSMANUALS | Habilita los manuales (arriba y luego abajo en el D-Pad). |
| WatchForDoors | Choques de autos extremo. |
| FirstPersonJa m | Patinador en primera persona. |
| OotbaghForever | Turbo libre. |
| IWannaBeTallTall | Patinador gigante. |
| NowYouSeeMe | Patinador invisible. |
| BirdBirdBirdBird | Grandes pájaros. |
| DownTheRabbitHole | Minipatinador. |
| TightRopeWalker | Manual perfecto. |
| LikeTiltingAPlate | Barra perfecta. |
| IAmBob | Estatus perfecto. |
| FourLights | Patinador Picasso. |
| TonyFishDownhillJam | Poder del pescado. |
| BirdBirdBirdBirdBird | En verdad, pájaros grandes. |
| ChimneySweep | Patinador sombra. |
| ShrinkThePeople | Gente pequeña. |
| RaidTheWoodshed | Habilita todas las tablas y trajes. |
| AdventuresOfKwang | Activa todos los eventos. |
| FreeBozzler | Habilita todas las películas. |
| ImInterfacing | Activa a todos los patinadores. |

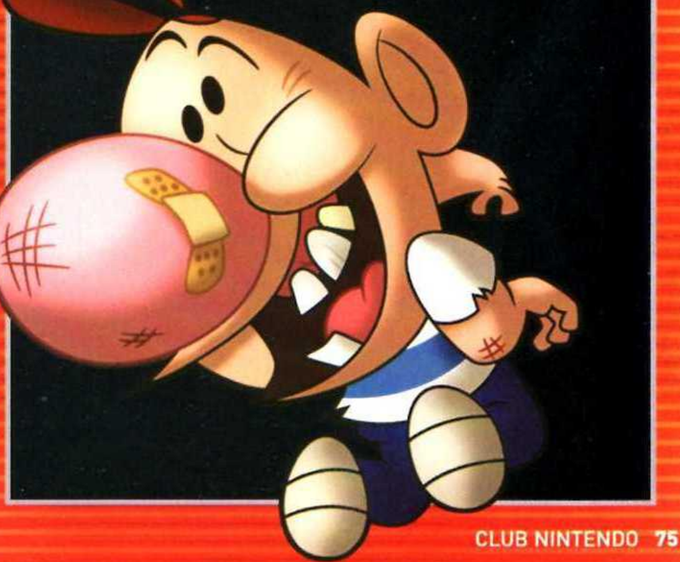
## Disney's/Pixar Cars
Wii

| Código | Efecto |
|---|---|
| YAYCARS | Te permite elegir todos los carros. |
| CONC3PT | Obtienes todos los artes conceptuales. |
| WATCHIT | Puedes ver todas las películas. |
| R4MONE | Accedes a todos los tipos de pintura. |
| MATTL66 | Habilitas todas las carreras. |
| IF900HP | Obtienes todos los minijuegos. |
| TRGTEXC | Habilidades nuevas. |
| IMSPEED | Inicio rápido. |
| VROOOOM | Turbo infinito. |

## The Grim Adventures of Billy & Mandy
Wii

Trajes extra

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Boogey | En el Mission Mode termina la misión nueve en "Tier 4". |
| Chicken | Termina el Story Mode con todos los personajes en cada dificultad con 10 horas de gameplay |
| Clown | Completa el Story Mode una vez con cada personaje y pelea un total de 100 encuentros en VS Mode. |
| Dracula | En Mission Mode acaba la misión cinco en "Tier 3". |
| Eris | Termina el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin. |
| Fred Fredburger | Completa Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin. |
| General Skarr | En Mission Mode termina la misión seis en "Tier 4". |
| Hoss Delgado | Termina la misión nueve en "Tier 1" dentro de Mission Mode. |
| Jack O'Lantern | En Mission Mode completa la misión nueve en "Tier 2". |
| Lord Pain | Concluye la misión nueve en "Tier 5". |
| Mogar | Termina el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin. |
| Nergal | Completa el Story Mode una vez, ya sea con Billy, Mandy, Grim o Irwin. |
| Nergal Jr. | En el Mission Mode acaba la misión nueve en "Tier 3". |





## Lunar Knights
NDS

Completa los siguientes retos para conseguir el título.

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Adventurer | Completa la Epilogue Tower. |
| Collecter | Junta todas las pistas para el Jukebox. |
| Dark Knight | Llega al nivel 99 con Sabata. |
| Gladiator | Consigue el rango S en todas las batallas con los jefes. |
| Grand Master | Obtén todos los otros títulos. |
| Guardian | Maximiza las capacidades de protección de todos los escudos. |
| Gun Master | Aumenta el nivel de todas las armas de Django a 16. |
| Hunt Master | Derrota a un tipo de cada monstruo. |
| Shooting Star | Consigue el rango S en cada escena Laplace. |
| Sol Gunner | Llega al nivel 99 con Django. |
| SP Agent | Termina todas las misiones asignadas por el gremio. |
| Sword Master | Incrementa el nivel de todas las armas Sabata a 16. |
| Treasure Master | Consigue todos los accesorios. |
| Wanderer | Acaba el juego en todas las dificultades. |

## Super Swing Golf
Wii

Habilita a los caddies

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Brie | Termina la primera Pangya Festa de Arin. |
| Dolfini | Completa el primer Pangya Storyline con Kooh. |
| Lola | Finaliza el primer Pangya Storyline con el tío Bob. |
| Pipin | Acaba el tutorial. |
| Quma | Termina el primer Pangya Storyline con Hana. |
| Tiki | Concluye el primer Pangya Storyline con Max. |
| TitanBoo | Derrota a Cecilia en la primera Pangya Festa de Arin. |

Activa a los personajes nuevos

| SECRETO | ¿CÓMO ACTIVAR? |
|---|---|
| Arin | Termina la Pangya Festa con Kooh. |
| Cecilia | Completa la Pangya Festa con Hana o el tío Bob. |
| Kaz | Acaba el Storyline de Arin; para acceder a éste, termina el primer Storyline con cada uno excepto Kaz y viste el uniforme escolar mágico de Arin. |
| Koon | Finaliza la Pangya Festa con Max. |
| Max | Concluye la Pangya Festa con Cecilia. |
| Tío Bob | Termina la Pangya Festa con Scout. |



## Excite Truck
Wii

| Secreto | Cómo conseguirlo |
|---|---|
| Diamon Cup | Termina la Platinum Cup. |
| Gold Cup | La ganas al acabar Silver Cup. |
| Platinum Cup | Debes concluir Gold Cup. |
| Silver Cup | Finaliza la Bronze Cup. |
| Crazy Moster Truck | Obtén Calificación S en Mirror Mode. |
| Mirror Mode | Califica con S todas las pistas de Super Excite. |
| Monster Truck | Activa diferentes estilos para todas las camionetas. |
| Paint Mode | Termina al menos tres carreras con S de calificación, pero debes usar una camioneta normal. |
| Super Excite Mode | Acaba todas las pistas del modo Excite con S. |
| Special Rare Icons | Consigue S en Super Challenge Mode. |

## Ecco the Dolphin
Wii (Consola Virtual)

Ingresa los siguientes códigos en la pantalla de passwords

| Código | Efecto |
|---|---|
| AABBRQLU | City of Forever |
| DQDIACCI | The Undercaves 2 |
| DWFFZBMV | The Ice Zone |
| EILQOQLC | Deep Water Zone |
| FDGXQQLC | The Library |
| FKWLACCA | The Vents |
| FNCQWBMT | Open Ocean |
| FQREUNLI | Pteranodon Pond |
| HYAUGFLV | Ridge Water |
| JNXPUNLA | Dark Water |
| KUVEKMLK | The Tube |
| MCLFRQLW | Cold Water Zone |
| NDRBRIKR | The Lagoon |
| OBEMUNLX | Trilobite Circle |
| PLABUNLT | Jurassic Beach |
| QGDJRQLA | Hard Water Zone |
| QXKIUNLX | Origin Beach |
| SDDBKMLG | The Machine |
| UWXIOQLK | The Island Zone |
| UYNAINCC | The Undercaves |
| WSGAKNLC | Deep Water 2 |
| XAKUQQLS | The Marble Sea |
| ZBPIGPLD | City of Forever 2 |
| ZUVPQQLU | Deep City |

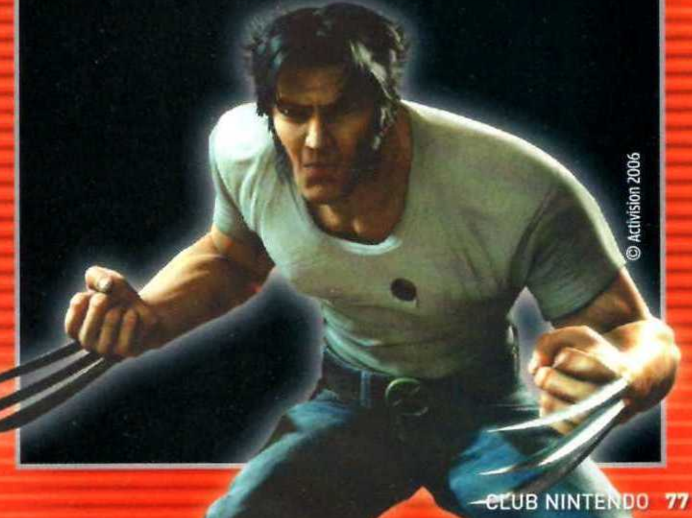
## Marvel Ultimate Alliance
Wii

Si combinas de manera correcta a tus personajes, activarás varios extras interesantes, como los que enseguida te diremos.

| Secreto | Combinación |
|---|---|
| Agents of Shield | Nick Fury, Spider-Women, Captain America y Wolverine. |
| Agile Warriors | Spider-Man, Spider-Women, Elektra y Dead Pool. |
| Air Force | Ms. Marvel, Storm, Thor y Human Torch. |
| Assassins | Blade, Elektra, Wolverine y Dead Pool. |
| Bad to the Bone | Ghost Ride, Blade, Luke Cage y Wolverine. |
| Dark Past | Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Women. |
| Double Date | Black Panther, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer. |
| Marvel Royality | Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm. |
| Natural Leaders | Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm. |
| New Fantastic Four | Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine. |
| Scorchers | Human Torch, Ghost Rider, Storm, Thor. |
| Supernaturals | Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor. |
| X-Men | Colossus, Iceman, Storm y Wolverine. |

Para darle una actualización a tu plantilla.

| Personaje | Cómo obtenerlo |
|---|---|
| Silver Surfer | Termina todas las misiones del Comic Book. |
| Nick Fury | Acaba el juego en la dificultad normal. |
| Hard Mode | Finaliza el juego en el modo normal. |
| Ghost Rider | Rescátalo en el segundo acto. |
| Dr. Strange | Tienes que rescatarlo en el primer acto. |
| Daredevil | Encuentra las figuras con su imagen en cada acto. |
| Blade | Entra al juego de Crane en Murder World. |
| Black Panter | Reúne todas sus figuras. |



# DOUBLE DRAGON 20 años

## ¡Dos décadas de acción!

**Double Dragon** es una de las franquicias más conocidas del género *Beat ´em up*, y a pesar de que no hemos visto algún juego recientemente, esta saga ha permanecido en el corazón de los videojugadores desde hace ya veinte años. Vamos a recordar cómo se originó esta legendaria serie, así como sus principales héroes y villanos, para conmemorar cuatro lustros de combatir al crimen en las calles. Los protagonistas son los gemelos **Billy** y **Jimmy Lee**, conocidos como los **Double Dragons**; ellos son maestros del -ficticio- arte marcial Sou-Setsu-Ken, y sus aventuras han sido llevadas a una gran variedad de sistemas, e inclusive han hecho equipo con los poderosos **Battletoads**.




## Concepto y origen

Contrariamente a lo que muchos piensan, **Double Dragon** no fue el primer *Beat ´em up* que existió -menos lo fue **Final Fight**-; esta serie fue desarrollada por Technos Japan Corporation, la misma creadora de la saga **Nekketsu Koha Kunio-kun**, de la cual se adaptaron varios juegos conocidos en América; unos ejemplos son **Renegade** (NES), **Super Dodge Ball** (NES), y **River City Ransom** (NES), entre muchos otros más. Originalmente, **DD** iba a ser parte de la serie de **Kunio**, pero después se decidió darle su estilo aparte y fue así como Yoshihisa Kishimoto diseñó **Double Dragon**. La franquicia tiene la influencia del gran Bruce Lee (de ahí que sean los hermanos **Lee**), y de sus películas. Básicamente, el concepto de **DD** gira en torno a las aventuras de los hermanos **Billy** y **Jimmy**, quienes son una especie de vigilantes (ver **Vigilante**, en la sección Consola Virtual de este número, página 27) que usan sus prominentes artes marciales para combatir a los criminales quienes asedian las calles y secuestran a la novia de **Billy**, **Marian**. El *gameplay* es similar a la mayoría de los *BEU*; tu deber es ir avanzando por los escenarios con scroll horizontal, peleando contra los múltiples enemigos que aparecen hasta llegar al final y enfrentar (ocasionalmente) a subjefes, jefes y jefe final.

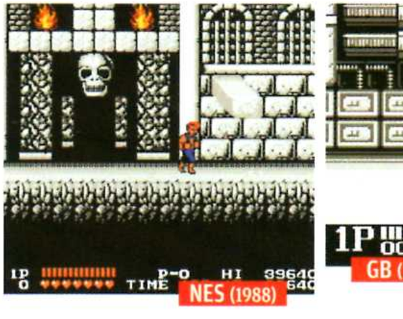
## Juegos de la serie

### Double Dragon

En su debut, los hermanos **Lee** debían rescatar a **Marian**, la novia de **Billy**, de las garras de los **Black Warriors**, quienes la secuestraron. La versión de Arcadia tuvo un gran impacto en los videojugadores, pues su genial *gameplay* la convirtió en un clásico inmediato; la opción de jugar dobles era muy llamativa e intensa. Al siguiente año, **DD** llegó al NES en una decente conversión; pero fue la falta del modo cooperativo lo que desilusionó a los fans del original; aun así, el modo de versus fue un extra bastante agradable y aumentaba el *replay value* del juego. A pesar de tener un buen control, hubo varios elementos que faltaron en **Double Dragon** para Game Boy, como la opción de dos jugadores y la carencia de personajes en el modo versus.



Arcadia (1987)



NES (1988)

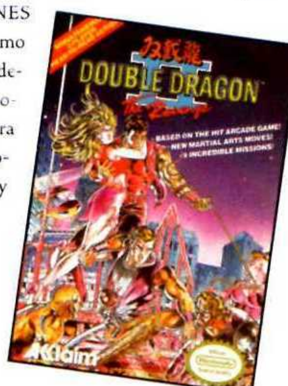
1P 008630
GB (1990)




## Double Dragon II: The Revenge




Después del rotundo éxito de **Double Dragon**, la secuela no fue una sorpresa. En esta ocasión, los **Black Warriors** asesinan a **Marian**, por lo cual **Billy** y **Jimmy** se lanzan en una frenética venganza, con nuevos movimientos y más acción que en el original. La versión de NES tuvo un excelente modo cooperativo, así como todos los movimientos de la de Arcadia; además, tenía una historia más profunda y emotiva que su contraparte original. **DDII** para GB tuvo por fin la opción para dos jugadores, pero fue muy criticado por su *gameplay* y falta de fluidez en los movimientos.




## Double Dragon 3: The Rosetta Stones

Tiempo después, Technos decidió lanzar una tercera parte la cual llevaba el subtitulo **The Rosetta Stones**, en la cual ya podían participar tres personas de manera simultánea. Lamentablemente, el control se volvió más lento (aun con la facultad de correr presionando dos veces una dirección), y lo peor de todo fue que ahora tenías que introducir más créditos para poder comprar energía e inclusive hacerte más fuerte; después de los dos éxitos, **DD3** fue una decepción difícil de olvidar. Al igual que en **DDII**, la versión de NES superó a la de Arcadia (aunque sólo era para dos jugadores); el control es muy bueno y se pueden realizar nuevos movimientos y combos. Por su parte, la de GB resultó peor que la de Arcadia; a pesar de contener la opción cooperativa, los gráficos, la música y el control fueron horribles; es de esos cartuchos que tienes sólo para la colección.







## Super Double Dragon

Disponible sólo para Super Famicom y Super Nintendo, **Super Double Dragon** regresó a los hermanos **Lee** a sus orígenes cuando no podían correr, ni había mucho diálogo de por medio. El *gameplay* sufrió un cambio radical pues era mas lento que cualquiera de sus antecesores, pero el nuevo movimiento de bloqueo de ataques le daba un toque más técnico al juego, a lo cual ayudaban mucho los mejorados valores físicos. Otro giro notable fue la incursión de una barra de fuerza, la cual debía ser llenada para poder realizar un movimiento especial como la patada giratoria; además de hacer más poderoso a tu personaje por un tiempo limitado. A pesar de las críticas de muchos fans, **SDD** es una gran adición a la serie, la cual puede ser valorada sólo por los verdaderos videojugadores.







## Double Dragon V: The Shadow Falls

Los **Double Dragon** estelarizaron este raro juego de peleas basado en la caricatura (malísima, por cierto), la cual estaba inspirada en sus videojuegos originales. La trama es la misma de la serie animada: **Billy** y **Jimmy** fueron separados desde pequeños y tuvieron entrenamiento en las artes marciales durante años; cuando se volvieron a reunir, conocieron su historia y se unieron para combatir al **Shadow Master**, el malo del cuento. Aprovechando el *boom* provocado por la salida de **Street Fighter II**, se lanzó este cartucho para sacar ganancia de la franquicia; obviamente fue un mal movimiento, dada la poca popularidad de la caricatura y el pobre *gameplay* de **The Shadow Falls**.



## Battletoads/ Double Dragon: The Ultimate Team

Cuando la malvada **Dark Queen** se alía con los **Shadow Warriors**, sólo hay una posible forma de derrotarla: ¡los **Battletoads** se deben unir con los **Double Dragon** para crear al mejor equipo jamás visto! Tradewest sorprendió a la comunidad videojugadora al presentar este *crossover* de dos de las franquicias más populares de *Beat ´em ups*; pero no deben confundirse, técnicamente no es un híbrido de ambas series, sino más bien un juego al estilo **Battletoads** con **Billy** y **Jimmy Lee** (y demás personajes) como invitados. El *gameplay* de las tres versiones es muy bueno, aunque por obvias razones la de SNES se lleva las palmas por sus gráficos, música y efectos visuales; cualquiera de las tres es una excelente adición a la colección.



SNES (1993)



NES (1993)

GB (1993)

## Double Dragon Advance

Finalmente tenemos este *remake* del original **Double Dragon** de Arcadia, pero con muchos elementos tomados de sus secuelas para crear uno de los mejores exponentes de la serie. El hecho de hacerlo portátil fue una buena idea, pero presentaba el problema de tener que conseguirse a un amigo con el mismo cartucho para el modo cooperativo. Aun así el *gameplay* es excelente y tiene una gran variedad de modos y extras para complacer a todos los fans de **Double Dragon**.



GBA (2003)

## Cameos en otros videojuegos

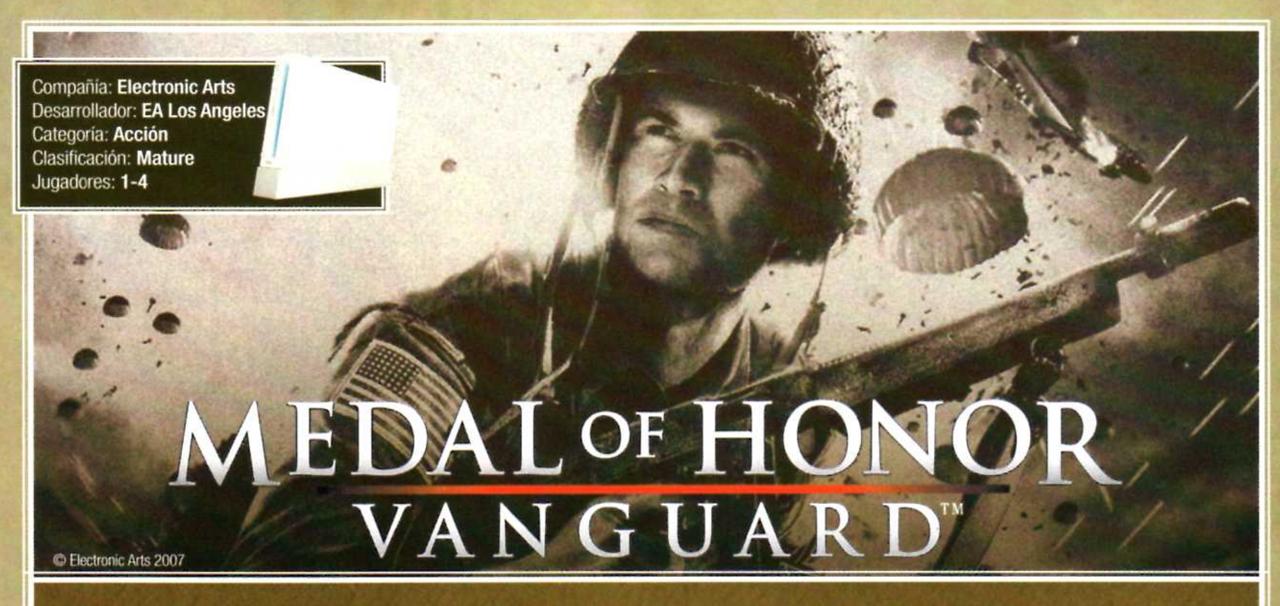
-**Billy** y **Jimmy** aparecen como personajes elegibles en **Super Spike V´Ball**, de NES.
-Ambos están entre el público en el juego de Arcadia **WWF Superstars**.
-En **River City Ransom** hay dos personajes muy parecidos a **Billy** y a **Jimmy Lee** llamados **Randy** y **Andy**, los cuales emplean las mismas técnicas que los **Double Dragon**.

## Película Live-action

En 1994, la serie fue llevada a la pantalla grande con Mark Dacascos como **Jimmy**, Scott Wolf como **Billy**, Alyssa Milano como **Marian** y Robert Patrick como **Koga Shuko.** Esta increíble cinta de acción rebasó las expectativas de los fans, quienes quedaron encantados con el producto final. Está bien, dejando el sarcasmo a un lado, **Double Dragon** fue un fracaso total debido a sus inconsistencias y falta de conexión con la serie; afortunadamente existen **Street Fighter** (1994) y **House of the Dead** (2003) para evitar que ésta sea reconocida como la peor película basada en un videojuego.



**Double Dragon** es una de las sagas más recordadas por los videojugadores veteranos, quienes todavía seguimos esperando una secuela en 3D, o al menos, una nueva aventura en alguno de los sistemas actuales. Mientras mantenemos los dedos cruzados esperando a que esto pase, bien vale la pena sacar del cajón los clásicos de NES y recordar los días en los que los dos dragones imponían su propia ley en las calles.




Los conflictos bélicos han existido desde hace muchos años, marcando el destino de prácticamente todos los países del mundo; uno de estos acontecimientos que más ha trascendido a lo largo del tiempo es la Segunda Guerra Mundial, y es precisamente por eso por lo que Electronic Arts decidió hace ya ocho años producir una serie en la que se pudieran recrear todas las etapas de dicha guerra; el nombre de la franquicia fue **Medal of Honor**, referente ya dentro de la industria, y que ahora llega para Wii en el capítulo Vanguard, que parece ser uno de los mejor trabajados de la serie.

## Como caído del cielo

En este **Medal of Honor** se quiere poner énfasis en una de las labores que quizá no sea tan espectacular como otras que hemos visto, como la de manejar un tanque, por ejemplo, pero que sí son necesarias y sobre todo efectivas; nos referimos a las actividades que realizan los paracaidistas. ¿Te parece raro? Pues sí, al principio eso es lo que aparenta, pero te podemos decir que con esta simple variante, todas las misiones que tienes que cumplir adquieren un nuevo nivel de dificultad, que te obliga no sólo a usar tu habilidad, sino también tu inteligencia.



## ¡Identifícate, soldado!

Dentro de la historia del juego representarás a **Frank Keegan**, miembro de la División Aérea de los Estados Unidos, cuya tarea será la de aterrizar en ciertas zonas en disputa y "suavizar" el ambiente, para que sus compañeros puedan llegar sin tantos problemas. Parece algo sencillo, pero no lo es tanto, debido a que los programadores se han esforzado bastante por recrear de la manera más fiel posible todas las peripecias que pasa un soldado realizando este tipo de infiltraciones, por lo que vas a tener que estar muy atento a todo lo que pase a tu alrededor para que puedas desempeñarte como se espera.



## Lo que bien inicia...

Al comenzar cada misión, estarás en un avión del cual tendrás que saltar y poco después abrir tu paracaídas; esto no es lo difícil, el verdadero reto es librar todos los obstáculos que vas a encontrar. Y es que no creas que porque estás en el aire no te van a atacar, todo lo contrario: habrá soldados cuya labor será tirarte a como dé lugar, además de los aviones.



## Mejor que nunca

Pasando a lo que es el *gameplay*, debemos decir que teníamos nuestras dudas, y más después de haber visto el gran trabajo que realizó Activision con **Call of Duty** para esta misma consola; pero luego de conocerlo a detalle, hemos quedado sorprendidos por el gran ingenio mostrado en la realización de este título; para que te des una idea, desde que vas cayendo en tu paracaídas, puedes regular la velocidad y la dirección a la que desciendes con ayuda de ambos controles, lo cual, aunque parezca sólo un pequeño detalle, ayuda a que la experiencia de juego sea más agradable.



Al igual que ocurría en **COD**, con el *stick* del Nunchuk vas a mover a tu soldado a lo largo de los distintos escenarios, y con el Wiimote apuntarás y dispararás a tus objetivos. Se nota inmediatamente un control que responde perfecto a tus movimientos; no tardas nada en ubicarte, no importa a qué parte de la pantalla quieras disparar, lo haces sin ningún problema y rápidamente, no como en **Red Steel**, donde antes de tener un buen dominio sobre tus armas debías perder muchas vidas.



Al estilo de juegos de Arcadia como **House of the Dead**, puedes recargar el arma que estés usando con sólo apuntar el Wiimote fuera de la pantalla; esto es muy útil, ya que en anteriores entregas como **European Assault** o **Rising Sun**, recargabas presionando un botón, lo que te quitaba valiosos segundos para protegerte. Otro movimiento que nos llamó mucho la atención fue el que se implementó para arrojar las granadas; si tienes prisa puedes lanzarla moviendo el Wiimote al frente, tal cual se hace en la vida real, pero lo interesante de esto es que en ocasiones, por las condiciones del lugar en donde te encuentres, no podrás mandarla por los aires, y deberás rodarla por el piso, como si lanzaras una bola de boliche en **Wii Sports**; esto abre toda una serie de posibilidades a la hora de planear tus estrategias.

## Decide tu camino

Cuando llegues al punto acordado ya cumpliste tu objetivo y se acabó el juego ¡ja, ja, ja! No es cierto, si fuera así ni siquiera te hablaríamos de él; cuando estés en tierra firme, se te asignarán nuevos objetivos que alcanzar, para los cuales tienes total libertad de movimiento. Como suele pasar en la serie, no habrá un solo rincón donde estés totalmente a salvo, por lo que debes estarte moviendo constantemente si no quieres ser eliminado por los ataques rivales, para esto, hay una gran cantidad de elementos que puedes usar, como lo son cajas, árboles o todo tipo de objetos que encuentres en tu camino.

## ¡Atrás de ti!

Como ya te comentamos, la acción es incesante durante todo el juego, y en ocasiones los disparos no sólo vendrán por enfrente, sino también por detrás; y por este motivo, se creó un movimiento con el que agitando tu Wiimote rápidamente hacia la izquierda o la derecha, el personaje dará un giro de 180 grados para situarse en una mejor posición y así puedas atacar de una mejor manera a tus agresores. Este detalle mejora bastante el dinamismo del título, ya que por poner un ejemplo, en **Call of Duty** tienes que dar toda la vuelta con el Wiimote, quedando totalmente indefenso en esa rotación.



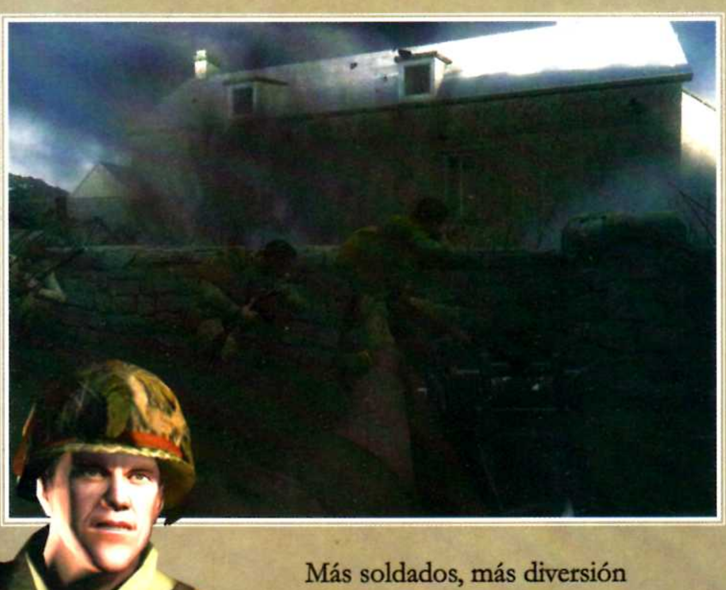




**Antes de llegar a las zonas de conflicto, sitúate a uan distancia en la que puedas apreciar cuantos enemigos hay, lo cual te servirá o para eliminarlos desde ahí o para planear alguna buena manera de hacerlo cuando te encuentres más cerca de donde se ubican.**

## Nueva visión para la guerra

En el aspecto técnico, **Medal of Honor Vanguard** mejora varios aspectos de sus predecesores, siendo el más notable la definición y cantidad de elementos en pantalla al mismo tiempo, lo que permite generar los mejores ambientes que se recuerden para la saga. El apartado sonoro como siempre sucede es sobresaliente; las melodías quedan perfectas para el desarrollo de cada escena, pero lo que resulta más impactante son los efectos como los disparos, explosiones o derrumbes, y es que realmente logran ponerte nervioso o tenso, logrando así una inmersión pocas veces vista.



## Más soldados, más diversión

Una opción clave que contiene este título es la de *multiplayer* a pantalla dividida, donde se han dejado intactas todas las opciones que hemos conocido en anteriores entregas, como el típico **Death Match** individual o por equipos, y el demandante **Capture the Flag**. Los encuentros se realizan a buena velocidad, no se pierde nada al tener que dividir la pantalla en cuatro, lo que indica que EA ha logrado un buen entendimiento del hardware del Wii.



## Un nuevo nivel

**Medal of Honor Vanguard** en su versión para Wii, no sólo representa al juego más nuevo de la serie, sino también al más cuidado y trabajado desde que saliera Frontline, lo que, aunado al estupendo uso de los controles del Wii, da como resultado el mejor capítulo de la serie. Quizá nuestra única queja es que no es tan largo como esperábamos, pero aun así vale bastante la pena y deja las bases para que en una secuela se puedan mejorar e incluir nuevos detalles. En conclusión, **MOHV** es un juego que no te decepcionará, y mucho menos si gustas de jugar con tus amigos.

## RANKINGS

###  CROW: 8.0

Me gusta la franquicia de **Medal of Honor** aunque, siendo honesto, no todos sus juegos han sido buenos; algunos son tan terribles como un dolor de muela. Pero ello no me detuvo al darle una oportunidad a **Vanguard**, que no es por nada pero supera bastante a **Call of Duty 3** de Activision; el *gameplay* se siente más trabajado y con mejor respuesta a tus movimientos con el Nunchuk y el remoto; además, la opción de *multiplayer* le da un valor agregado que el título antes mencionado no poseía. Los gráficos lucen bien, sin alardear ni crear una propuesta impactante, pero son mejores a lo visto en GCN y, combinado con los efectos sonoros, se vuelve toda una experiencia para los amantes de los juegos bélicos.

###  PANTEÓN: 8.5

Aunque no soy un gran fan de la serie, los **Medal of Honor** siempre me han gustado mucho por su excelente *gameplay* y divertidos combates. Ahora tenemos esta nueva versión para el Wii, en donde aprovechan muy bien las capacidades del sistema para ofrecer una experiencia más que te mete más al juego y que te pondrá a disparar como loco tratando de llevar la victoria a tus compatriotas. La jugabilidad de **MOH** me gustó más que la de **Call of Duty** para Wii; el control responde mejor y no te cansas tanto a la hora de infiltrarte en las líneas enemigas. **Medal of Honor** es sin duda uno de los mejores títulos de guerra que hay.

###  MASTER: 8.5

Desde **Frontline** que no me atraía un juego de esta serie, y eso se debía a que prácticamente eran lo mismo, no aportaban nada, y encima de todo su duración no era la esperada; pero ahora todo eso ha quedado atrás, por lo menos en Wii, donde el control te permite una experiencia sin igual, absorbente como pocas. Algo que debo resaltar es su modalidad *multiplayer*, que es muy buena, pero no sé si sea yo, o ¿aún no logran desbancar a **Golden Eye 007** de Nintendo 64? En fin, esa polémica queda para otra ocasión; por lo pronto, chequen el juego, les aseguro horas de sana diversión.

1 — 10




# ¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!



Modo de un jugador

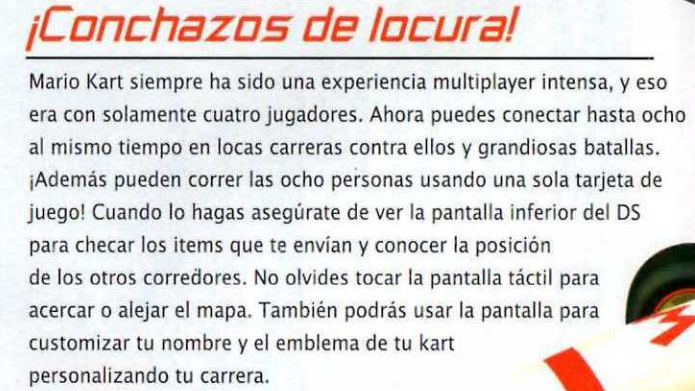
## ¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

## ¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



nintendo Wi-Fi connection

Nintendo Wi-Fi Connection

## ¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.



# KONAMI CLASSICS SERIES ARCADE HITS™

**¡Regresa al pasado y pon a prueba tus habilidades como videojugador!**

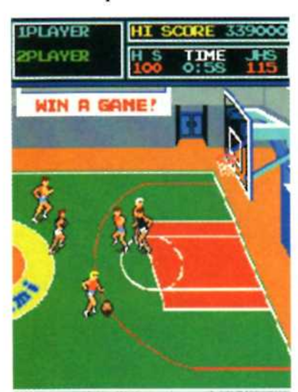
Los juegos clásicos nunca pasarán de moda, siempre vivirán en el corazón de millones de jugadores en todo el mundo, gracias a que les dieron días enteros de diversión. Es por eso que Konami, pensando en todas esas personas y -por qué no- en las nuevas generaciones que no pudieron disfrutarlos en su momento, ha reeditado varios de sus juegos de antaño en versiones de Arcadia, para la consola portátil más popular del planeta, es decir, el Nintendo DS, aprovechando sus características para dotar de nueva vida a sus creaciones, de las cuales te hablaremos un poco en el siguiente reportaje.



Compañía: Konami · Desarrollador: Konami · Jugadores: 1-2 · Género: Arcade · Clasificación: Everyone

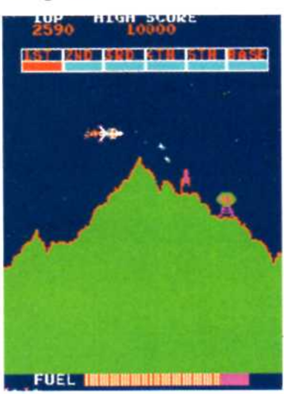
## Los primeros ladrillos

Hace muchos años (estamos hablando de principios de la década de los años 80), está industria apenas comenzaba a definirse, por lo que no había muchos géneros, y prácticamente todos los juegos eran novedosos (no como ahora, que la mayoría son copias de otras copias), y muchos de ellos eran títulos que Konami creaba para las Arcadias, que durante algún tiempo fueron un mercado bastante importante. Como sea, gracias a su factor de diversión, muchos de ellos se volvieron de los preferidos del público, lo que provocó que se adaptaran al NES, y sin temor a exagerar podemos decir que fue en la consola de 8-bits de Nintendo donde se consagraron.










Por todo lo anterior, por lo que significan para el mundo de los videojuegos, desde que se anunció que saldría esta compilación de éxitos para el Nintendo DS se han creado muchas expectativas, sobre todo por los más veteranos del control, y por lo que hemos podido comprobar, no van a defraudar a nadie; cada uno de los títulos incluidos son conversiones perfectas de los salones de "maquinitas", lo cual hay que dejar bien claro, ya que por ahí hay personas que creen que se trata de las versiones de NES, pero eso es un error.

## Reto en más de tres pistas

Circus Charlie es otra de las obras que puedes conocer, un verdadero desafío a tus habilidades. Aquí debes demostrar que lo tuyo es la vida en el circo, pero no será sencillo y deberás pasar seis difíciles pruebas. Hay unas muy sencillas, como saltar con la ayuda de un león a través de unos aros con fuego, pero en otras se requiere nervios de acero, como un acto en el trapecio. Diversión pura es lo que encontrarás en Circus Charlie, que a pesar de los años, no le pide nada a nadie.

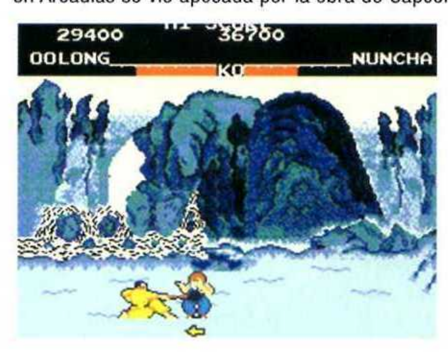
## Acción en su máxima expresión

Uno de los mejores juegos que tiene esta compilación es Contra, que, aunque parezca raro, casi nadie lo conoce en su versión de Arcadia. La movilidad es donde se nota más la diferencia con su contraparte en NES, ya que es un poco lenta, además de que en los saltos los personajes realizan un par de evoluciones de más. La dificultad es un punto a favor de este título, ya que los enemigos miden mejor tus acciones en el momento de dispararte, y por si fuera poco, los jefes finales resisten más tiros. Otro de sus principales atractivos, sobre todo en esta época, es que pueden disfrutarlo dos jugadores al mismo tiempo, lo que suaviza el reto al mismo tiempo que divierte más.



# Demuestra tu poder

Cuando salió el primer **Street Fighter**, donde sólo controlas a **Ryu**, todos (al menos los más viejos) enloquecimos de la emoción, ya que el repertorio de movimientos y combos que podías lograr era algo único, pero lo que nadie sabe es que por esas mismas fechas, Konami también le entró al mundo de los juegos de pelea con **Yie Ar Kung Fu**. En él, controlamos a un joven que domina las artes marciales y debe enfrentar a varios oponentes, cada uno con una técnica distinta. Lo interesante de este juego es que a pesar de que sólo se usan dos botones, que son golpe y patada, puedes lograr muy buenos movimientos, lo que hace que lo juegues hasta terminarlo. Como ya comentamos, en Arcadias se vio apocada por la obra de Capcom, pero bien vale la pena que lo conozcas.







# Ediciones originales

Todas las versiones son adaptaciones cien por ciento fieles; en ninguna se sacrificó algo, y de hecho, en muchos casos podrás ver la acción en ambas pantallas. Esto se hizo con la intención de que no perdieras detalle de los escenarios al avanzar. En otros casos, como los juegos de naves por ejemplo, sólo vas a utilizar una pantalla, la cual será la que tú decidas; pero si eliges que sea en la superior, en la táctil tendrás algunas ventajas como acceder a las opciones más rápidamente.










# Recordar es volver a vivir

Tantos y tantos gratos momentos que hemos pasado con estos juegos, que ahora tener la posibilidad de llevarlo a todos lados, nos provoca una emoción tal que casi vamos a llorar... sí, estamos viejos, ¡¿y qué?! Ya verán que cuando jueguen estos títulos los disfrutarán bastante. En total son 15 juegos, algunos los tienes que ir activando, pero bien vale la pena, ya que sólo así podrás tener superclásicos como **Gradius**, **Frogger**, **Shao-Lin's Road**, **Road Fighter**, **Time Pilot**, **Scramble** y muchos más.







## Ranking

### Master 8.5

¿A dónde se va el tiempo? Aún recuerdo cuando jugaba estos títulos ya sea en Arcadias o en mi NES, y puedo garantizarles que son excelentes títulos; en ninguno se ha perdido ese feeling tan especial que te provocaban cuando acababan de salir, lo que te invita a jugarlos por siempre. Los que más recomiendo son **Contra**, **Circus Charlie** y **Pooyan**; este último lo había jugado con mi hermano en Famicom hace muchos años, y creí que nunca lo encontraría otra vez, pero por fortuna no fue así, y créeme, es extraordinario.

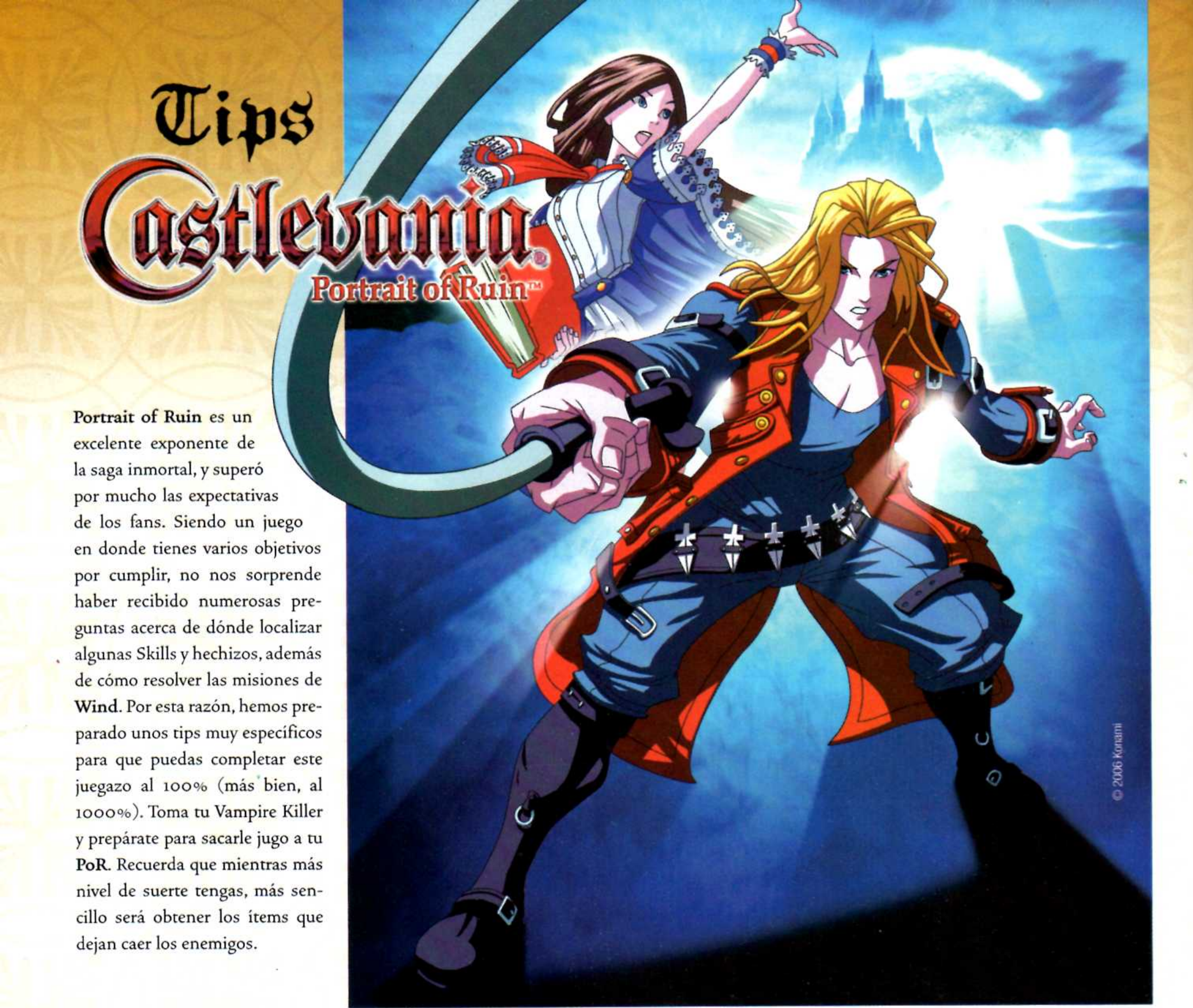
### Crow 8.0

Me parece una colección atractiva, más por **Contra** que por los demás. El valor evidente es que se trata de títulos de Arcadia y no de NES, lo que resulta en una experiencia de juego diferente a lo antes visto. Siendo 15 títulos, tendrás mucho tiempo para pasártela bien en compañía de un amigo. El uso de la pantalla táctil no es de lo mejor que hayamos visto, pero al menos se tomaron la molestia de adaptar ciertos elementos como las instrucciones del juego o para ampliar la vista de los mapas. Tal vez no sea lo más innovador, pero reúne buenos clásicos.

### Panteón 9.0

Como un buen videojugador de la vieja escuela, siempre me emociona saber de nuevos compendios como esta genial opción de clásicos de Arcadia. Sé que no se pueden comparar gráficamente con un título de hoy día, pero este tipo de juegos requiere más habilidad que los actuales, en donde tienes todo en bandeja de plata. Es una excelente opción que no puedes dejar pasar, especialmente porque este tipo de juegos son muy difíciles de volver a ver. Ojalá muchas compañías se animen y nos traigan también sus joyas del pasado.

1 10




**Portrait of Ruin** es un excelente exponente de la saga inmortal, y superó por mucho las expectativas de los fans. Siendo un juego en donde tienes varios objetivos por cumplir, no nos sorprende haber recibido numerosas preguntas acerca de dónde localizar algunas Skills y hechizos, además de cómo resolver las misiones de **Wind**. Por esta razón, hemos preparado unos tips muy específicos para que puedas completar este juegazo al 100% (más bien, al 1000%). Toma tu Vampire Killer y prepárate para sacarle jugo a tu **PoR**. Recuerda que mientras más nivel de suerte tengas, más sencillo será obtener los ítems que dejan caer los enemigos.

## Skills

Las Skills son las armas secundarias de **Johnathan** y la magia de **Charlotte**; éstas consumen MP en lugar de corazones (los cuales recuperan MP). Las Skills de **Johnathan** pueden incrementar su poder al conseguir el rango Master, pero esto no es necesario para terminar el juego. Las que se muestran con "---" en las indicaciones no tienen rango Master. Algunas pueden ser subidas de nivel si las vuelves a comprar, pero el aumento no es tan meritorio.

**001 Knife**
Localización: En la Entrance, detrás de la pared que destruye **Behemoth**.
SP para nivel Master: 300.

**002 Axe**
Localización: La deja el enemigo **Axe Armor**.
SP para nivel Master: 1000.

**003 Cross**
Localización: Al completar la misión *"Pray Before the Cross"*.
SP para nivel Master: 2000.

**004 Holy Water**
Localización: Al completar la misión *"The Statue's Tear"*.
SP para nivel Master: 2000.

**005 Bible**
Localización: Al completar la misión *"Ghosts of the Desert"*.
SP para nivel Master: 2000.

**006 Javelin**
Localización: La deja el enemigo **Armor Knight**.
SP para nivel Master: 1500.

**007 Ricochet Rock**
Localización: La deja el enemigo **Lerajie**.
SP para nivel Master: 1000.

**008 Boomerang**
Localización: La deja el enemigo **Skelerang**.
SP para nivel Master: 1500.

**009 Bwaka Knife**
Localización: Sandy Grave, en el cuarto más alejado de la derecha.
SP para nivel Master: 1000.

**010 Shuriken**
Localización: Se compra por $1,000.
SP para nivel Master: 300.

**11 Yagyu Shuriken**
Localización: Se compra por $3,000.
SP para nivel Master: 1000.

**012 Discus**
Localización: Se compra por $8,000.
SP para nivel Master: 1500.

**013 Kunimitsu**
Localización: Se compra por $5,000.
SP para nivel Master: 1000.

**014 Kunai**
Localización: Se compra por $2,000.
SP para nivel Master: 500.

**015 Paper Airplane**
Localización: City of Haze, en una pared falsa a dos cuartos del primer Save Point.
SP para nivel Master: 100.

**016 Cream Pie**
Localización: Bajo un piso falso, un cuarto a la derecha del primer Save Point.
SP para nivel Master: 100.

**017 Crossbow**
Localización: La deja el enemigo **Crossbow Armor**.
SP para nivel Master: 500.

**018 Dart**
Localización: Se compra por $1,000.
SP para nivel Master: 200.

**019 Grenade**
Localización: Nation of Fools, cuatro cuartos abajo del Save Point de la izquierda.
SP para nivel Master: 1500.

**020 Steel Ball**
Localización: En Sandy Grave, dos cuartos a la izquierda y uno arriba del Warp de en medio.
SP para nivel Master: 1000.

**021 Stonewall**
Localización: En Forest of Doom, a la izquierda de la salida del túnel oscuro.
SP para nivel Master: ---.

**022 Offensive Form**
Localización: Buried Chamber, en el extremo izquierdo.
SP para nivel Master: ---.

**023 Defensive Form**
Localización: La deja el enemigo **Final Guard**.
SP para nivel Master: ---.

**024 Taunt**
Localización: En Tower of Death, arriba del cuadro que lleva a Forest of Doom.
SP para nivel Master: ---.

**025 Wrecking Ball**
Localización: La deja el enemigo **Heavy Armor**.
SP para nivel Master: 1000.

**026 Rampage**
Localización: Se compra por $3,000.
SP para nivel Master: ---.

**027 Knee Strike**
Localización: En Entrance, dos cuartos arriba y dos a la derecha del Save Point pasando a **Behemoth**.
SP para nivel Master: ---.

**028 Aura Blast**
Localización: En un cuarto a la izquierda del elevador (necesitas el hechizo del búho).
SP para nivel Master: 1500.

**029 Rocket Slash**
Localización: Completa la misión *"Art of the Zephyr"*.
SP para nivel Master: 1500.

# Magia

La magia de **Charlotte** no requiere que consigas puntos para rango Master; pero sí varía en su efecto, de acuerdo con el tiempo que dejes presionado Arriba + Y para cargar más poder. Magias como Toad Morph y Owl Morph afectan a **Johnathan** si las usas teniendo a **Charlotte** como personaje secundario.

**030 Toad Morph**
Localización: En Forest of Doom, después del jefe.

**031 Owl Morph**
Localización: En Dark Academy, un cuarto a la izquierda del primer Save Point.

**032 Sanctuary**
Localización: En Sandy Grave, a la izquierda del cuarto en donde caen piedras.

**033 Speed Up**
Localización: En un techo falso, justo afuera de The Thorne Room.

**034 Berserker**
Localización: Lo deja el enemigo **Armored Fleaman**.

**035 Eye for an Eye**
Localización: En Forgotten City, en el extremo izquierdo del camino superior.

**036 Clear Skies**
Localización: En Sandy Grave, siete cuartos arriba del Warp de abajo.

**037 Time Stop**
Localización: Completa la misión *"Hands of the Clock"*.

**038 Heal**
Localización: Completa la misión *"Holy Appearance"*.

**039 Cure Poison**
Localización: En Burnt Paradise, en el extremo superior izquierdo.

**040 Cure Curse**
Localización: Lo deja el enemigo **Ectoplasm**.

**041 STR Boost**
Localización: Great Stairway, en el extremo superior izquierdo.

**042 CON Boost**
Localización: En City of Haze; arriba del tercer Warp, a la izquierda.

**043 INT Boost**
Localización: En la salida de la izquierda, hasta arriba del elevador de Tower of Death.

**044 MIND Boost**
Localización: En Great Stairway, a la izquierda del retrato de Sandy Grave.

**045 LUCK Boost**
Localización: Completa la misión *"Number of Fortune"*.

**046 ALL Boost**
Localización: Entrance, arriba del puente.

**047 Gale Force**
Localización: En City of Haze, un cuarto arriba del tercer Warp.

**048 Rock Riot**
Localización: Se compra por $1,000.

**049 Raging Fire**
Localización: En Entrance, arriba del área de Stay Cube.

**050 Ice Fang**
Localización: En Buried Chamber, al final del pasillo principal.

**051 Thunderbolt**
Localización: En Tower of Death, dos cuartos arriba del Warp de abajo.

**052 Spirit of Light**
Localización: Se compra por $3,000.

**053 Dark Rift**
Localización: Se compra por $2,000.

**054 Tempest**
Localización: En Tower of Death, un cuarto abajo del Warp de abajo.

**055 Stone Circle**
Localización: Lo deja el enemigo **Dogether**.

**056 Ice Needle**
Localización: Se compra por $3,000.

**057 Explosion**
Localización: Se compra por $10,000.

**058 Chain Lightning**
Localización: Se compra por $10,000.

**059 Piercing Beam**
Localización: En medio de los dos Warps en Master's Keep.

**060 Nightmare**
Localización: Lo deja el enemigo **Malachi**.

**061 Summon Medusa**
Localización: Lo deja el enemigo **Medusa Head**.

**062 Acidic Bubbles**
Localización: Lo deja el enemigo **Glasya Labolas**.

**063 Hex**
Localización: Lo deja el enemigo **Vapula**.

**064 Salamander**
Localización: Se compra por $200,000.

**065 Cocytus**
Localización: Completa la misión *"Kill Gergoth"*.

**066 Thor's Bellow**
Localización: Lo deja el enemigo **Admucias**.

**067 Summon Crow**
Localización: Lo deja el enemigo **Black Crow**.

**068 Summon Ghost**
Localización: Lo deja el enemigo **Ghost**.

**069 Summon Skeleton**
Localización: Lo deja el enemigo **Skeleton**.

**070 Summon Gunman**
Localización: Lo deja el enemigo **Skeleton Gunman**.

**071 Summon Frog**
Localización: Lo deja el enemigo **Frog**.



## Dual Crush Moves

Estos poderes son muy efectivos, especialmente contra los jefes, pero consumen una gran cantidad de MP, de manera que debes usarlos sabiamente. Durante los Dual Crush serás invencible por unos segundos; adicionalmente, no puedes emplearlos de manera continua, así que debes esperar unos instantes antes de ejecutar dos seguidos.

**072 Rush**
Localización: En City of Haze, en el cuarto más grande del segundo edificio.

**073 Holy Lightning**
Localización: En City of Haze, a la derecha del tercer edificio.

**074 Axe Bomber**
Localización: En Great Stairway; del retrato de Sandy Grave, camina a la izquierda y sal por el lado derecho del siguiente cuarto; al final hay una pared falsa que contiene la técnica.

**075 1,000 Blades**
Localización: En Sandy Grave, cinco cuartos arriba del Warp inferior.

**076 Volcano**
Localización: En Nation of Fools, cuatro cuadros a la derecha del Warp de arriba.

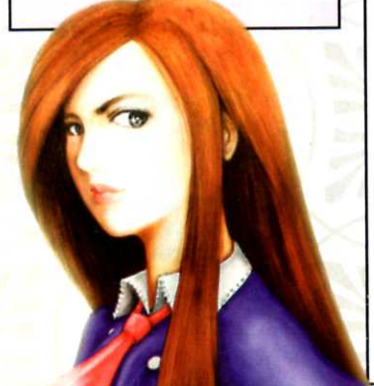
**077 Meteor**
Localización: En Forgotten City, a la derecha del cuarto en donde caen piedras.

**078 Grand Cruz**
Localización: Completa la misión *"Master the Holy Power"*.

**079 Divine Storm**
Localización: En un techo falso cerca de donde se encuentra el enemigo **Ruler Sword**, en Dark Academy.

**080 Dark Gate**
Localización: En Forest of Doom, en un techo falso en medio de la caverna oscura.

**081 Greatest Five**
Localización: Lo obtienes al derrotar al último jefe en Nest of Evil.



## Misiones de Wind

Las encomiendas de **Wind** no son obligatorias para terminar el juego, pero te serán de gran ayuda para alcanzar un buen nivel y obtener muchos ítems útiles y nuevos poderes; eso sin contar completar el 1000% de **Portrait of Ruin**. Al ir cumpliendo dichas misiones, irás consiguiendo otras, pero nunca excederán cinco a la vez. Para resolver algunas necesitarás haber cumplido alguna anterior; además, puedes tener todos los requisitos de varias de ellas sin haber hablado antes con **Wind** para "estudiarla" (un ejemplo es la de los 1500 enemigos, la cual cumplimos sin saber que debías hacerlo).

**1. Preparations**
Misión: *The priest should have some useful things for you in the next room. Get the potion and map.*
Cómo completar: Simplemente habla con **Vincent** y compra el Castle Map 1 y un par de pociones.
Recompensa: Lizard Tail.

**2. Supersonic Punch**
Misión: *Go to the butcher in town and mince some meat to get "Ground Meat".*
Cómo completar: Dirígete al cuarto donde hay varias carnes colgando en City of Haze, en la esquina superior izquierda del mapa, y golpéalas con algún arma en donde uses los puños.
Recompensa: Bullet Punch.

**3. Ghosts of the Desert**
Misión: *There is a room in which many ghost gather. Defeat the Great Ghost that appears there.*
Cómo completar: En Sandy Grave, dirígete al lado derecho para que encuentres un cuarto en donde aparecen muchos enemigos **Ghosts** (es el único en donde no surge otro tipo de adversario); elimina a varios de ellos durante un rato y verás que aparece el **Great Ghost**; acaba con él con un par de ataques y habrás completado la misión.
Recompensa: Bible.

**4. Defender of the Stairs**
Misión: *Go defeat 10 Hill Guards.*
Cómo completar: Los **Hill Guards** se encuentran en Great Stairway; sólo elimina a varios, sal del cuarto y vuelve a entrar para repetir la jugada hasta vencer a los 10 necesarios.
Recompensa: Whip Skill 2.

**5. The Spinning Art**
Misión: *Jonathan, let's see you enter this command:*
Cómo completar: Presiona la secuencia: Adelante, Abajo, Atrás, Adelante + Y enfrente de **Wind**.
Recompensa: Spinning Art.

**6. Art of the Zephyr**
Misión: *Jonathan, perform the "Spinning Art" in front of me three times in a row.*
Cómo completar: Ejecuta tres veces el movimiento Spinning Art frente a **Wind**.
Recompensa: Rocket Slash.

**7. Find the King of Birds**
Misión: *Find the rare Dodo and defeat it.*
Cómo completar: Entra en Forgotten City y camina a la izquierda hasta pasar la parte donde peleas contra el **Poison Worm**. En este lugar aparecerá al azar un raro enemigo llamado **Dodo**; usa un movimiento doble para acabarlo antes de que escape y completarás la misión.
Recompensa: Thief Ring.

**8. Overcome the Curse**
Misión: *Go, and come back when you've been cursed.*
Cómo completar: Deja que alguno de tus personajes sea afectado con el estatus Curse y habla con **Wind**; si tienes problemas para llegar antes de que se pase el efecto, simplemente equipa el Skull Ring que deja el enemigo **Lesser Demon**.
Recompensa: Blessed Ring.

**9. The Statue's Tear**
Misión: *Find the "Statue's Tear" buried under the rubble and bring it here.*
Cómo completar: Dirígete a Nation of Fools y encuentra la estatua que está en la parte inferior izquierda del mapa; presiona Arriba y obtendrás el ítem que necesitas.
Recompensa: Holy Water .

**10. The Martial Art**
Misión: *Jonathan, let's see if you enter this command:*
Cómo completar: Presiona enfrente de Wind la secuencia: Arriba, Atrás, Abajo, Adelante + Y.
Recompensa: Martial Art.

**11. Holy Appearance**
Misión: *Charlotte, I'll teach you a healing spell. Come back wearing three nun items.*
Cómo completar: Consigue y equipa los tres ítems "Nun" para **Charlotte**.
Recompensa: Heal Spell.
**-Nun's Habit**
En el castillo, ve a la parte más baja, cerca de la entrada a Sandy Grave.
**-Nun's Robes**
Golpea la parte del techo en el cuarto que está a la derecha del cuadro de Nation of Fools para que encuentres el ítem.
**-Nun's Shoes**
En City of Haze, en la parte derecha, por donde están el Save Point y el Warp, hay un cuarto grande; en la parte superior hay un cuarto oculto en donde está el ítem.

**12. Number of Fortune**
Misión: *I'll teach you a lucky spell. Come back when the last 3 digits of your money are 777.*
Cómo completar: Gasta o consigue dinero de tal forma que los últimos tres números de tu dinero sean 777.
Recompensa: LUCK Boost.

**13. Mental Training 1**
Misión: *Go reduce your MP, then come back.*
Cómo completar: Usa alguna magia o Skill hasta que te quedes sin MP y habla con **Wind**.
Recompensa: Incremento de tus MP.

**14. Mental Training 2**
Misión: *Go find the "Thick Glasses". That should make you look a little smarter.*
Cómo completar: En City of Haze hay un cuarto a la derecha del mapa en donde necesitas usar el hechizo que te convierte en rana o en búho; dentro se encuentran los Thick Glasses.
Recompensa: Incremento de tus MP.

**15. The Spear of Legend**
Misión: *Become a master of the "Javelin". I will then bequeath you my spear.*
Cómo completar: Debes obtener el rango Master con la Subweapon Javelin. Para subir de nivel un arma es necesario utilizarla para eliminar a un enemigo; puedes impactarlo una vez y acabarlo con tu látigo normal.
Recompensa: Alucard's Spear.

**16. Mental Training 3**
Misión: *Go raise your INT to at least 100, then come back.*
Cómo completar: Habla con **Wind** cuando hayas conseguido tener 100 de INT. Te recomendamos subir lo más que puedas de nivel y equipar todos los accesorios posibles para incrementar la cantidad de puntos (no te preocupes: al cumplir la misión puedes desequiparlos); el hechizo INT Boost te ayudará a completar los requerimientos necesarios.
Recompensa: Incremento en tus MP.

**17. Nest of Evil**
Misión: *When 888% of the map is filled, the path to the "Nest of Evil" will open at the castle gates.*
Cómo completar: Explora todo el castillo hasta que consigas al menos 888%; habla con **Wind** y te abrirá paso cerca de Entrance para una nueva área.
Recompensa: Acceso a la pintura de Nest of Evil.

**18. Defeat the Ghoul King**
Misión: *Go and defeat the "Ghoul King."*
Cómo completar: En 13th Street hay muchos lugares con **Ghouls**; quédate eliminando a varios de ellos hasta que veas aparecer al **Ghoul King** (es azul y camina más rápido). Tiene 444 de HP, así que necesitarás acabarlo velozmente con algún movimiento doble para evitar que vuelva a enterrarse en el piso.
Recompensa: Immunity Ring.

**19. Abandon Greed**
Misión: *You lack desperation. Come back when you have no money.*
Cómo completar: Gasta todo tu dinero hasta que quedes en 0.
Recompensa: Miser Ring.

**20. A Rank Hunter**
Misión: *Defeat a total of 1500 enemies. As a reward, I'll give you a new weapon.*
Cómo completar: Simplemente debes eliminar a más de 1500 enemigos; tomando en cuenta que seguramente has erradicado a cuanta criatura se puso en tu camino; no tendrás problemas en cumplir este requerimiento.
Nota: puede ser el mismo enemigo.
Recompensa: Royal Sword.

**21. Mental Training 4**
Misión: *Go raise your MND to at least 100, then come back.*
Cómo completar: Al igual que en Mental Training 3, aquí deberás subir tu MND a 100; el hechizo MND Boost te será de gran utilidad para cumplir esta misión.
Recompensa: Incremento en tus MP.

**22. S Rank Hunter**
Misión: *Defeat a total of 3000 enemies.*
Cómo completar: Elimina a más de 3000 enemigos; recuerda que pueden ser del mismo tipo.
Recompensa: Undead Killer.

**23. The Gambler**
Misión: *Collect five cards.*
Cómo completar: Junta las cinco cartas; procura equipar ítems que te suban el nivel de suerte y usa el hechizo LCK Boost.
Recompensa: Gambler Glasses.

| Carta | Enemigo |
|---|---|
| Joker Card | **Killer Clown**, se encuentra en Nation of Fools. |
| Diamond Card | **Coppelia**, se encuentra en Nation of Fools. |
| Club Card | **Treant**, se encuentra en Forest of Doom. |
| Heart Card | **Nyx**, se encuentra en 13th Street. |
| Spade Card | **Yorick**, se encuentra en Forgotten City. |

**24. Hands of the Clock**
Misión: *Come to me when the short hand of the great clock points 12.*
Cómo completar: En un cuarto por donde enfrentas a **Death** hay un enorme reloj; debes entrar a este cuarto cuando sean las 12 (los minutos no importan) e ir a hablar con **Wind**. Dado que el juego tiene la misma hora que el NDS, puedes esperar a que den las 12, o bien, ajustar la hora de tu sistema.
Recompensa: Time Stop.

**25. Poison vs. Poison**
Misión: *If you want a poison sword, bring me "Moldy Bread", "Amanita" and a "Long Sword."*
Cómo completar: Consigue los tres ítems requeridos.
-Moldy Bread: se localiza en Forest of Doom.
-Amanita: lo deja el enemigo **Moldy Corpse**.
-Long Sword, en City of Haze, cerca del tercer Warp.
Recompensa: Assassin Blade.

**26. Build Your Strength 1**
Misión: *You should be able to find a "Beehive" somewhere. It should help you build your strength.*
Cómo completar: Entra en Forest of Doom y obtén el ítem al eliminar un **Bee Hive**.
Recompensa: Incremento de tu HP.

**27. Build Your Strength 2**
Misión: *You can't fight on an empty stomach. Go find the "New York Steak" and bring it here.*
Cómo completar: En Dark Academy hay una plataforma falsa en el cuarto que está al extremo izquierdo; rómpela y obtendrás el New York Steak.
Recompensa: Incremento de tu HP.

**28. The Lonely Stage**
Misión: *There's a ghost that hopes to hear a performance in a classroom in the underworld. Grant his wish.*
Cómo completar: En Dark Academy hay un cuarto con un piano, cerca del segundo Warp. Espera en este lugar un rato y aparecerá un fantasma, escucha su música y habrás completado la misión.
Recompensa: Record Player.

**29. Build Your Strength 3**
Misión: *You can't fight on an empty stomach. Go and find five different kinds of cakes.*
Cómo completar: Obtén los pasteles de los cuartos de panadería en City of Haze y 13th Street, pero ten cuidado con los enemigos.
Recompensa: Incremento de tu HP.

**30. Pray Before the Cross**
Misión: *Pray before the cross in the church under the cover of darkness.*
Cómo completar: En 13th Street hay un cuarto secreto en el extremo izquierdo del mapa; dentro hay una cruz, presiona Arriba y habrás completado la misión.
Recompensa: Cross subweapon.

**31. Build Your Strength 4**
Misión: *You must always be able to fight to your full potential. Go raise your CON to at least 100.*
Cómo completar: Habla con **Wind** cuando tengas 100 de CON.
Recompensa: Incremento en tu HP.

**32. Lost Page**
Misión: *Bring me "Tome of Arms p1" and "Tome of Arms p2". They're missing from my Tome of Arms.*
Cómo completar: Las dos páginas se localizan en Nest of Evil; lo difícil no es hallarlas, sino pasar toda esta parte para obtenerlas.
Recompensa: Tome of Arms X.

**33. The Hundred Tasks**
Misión: *Defeat 100 different kinds of enemies.*
Cómo completar: Elimina al menos a 100 enemigos distintos.
Recompensa: Sage Ring.

**34. Master the Holy Power**
Misión: *Master these three moves of holy power: Cross, Holy Water and Bible.*
Cómo completar: Debes obtener el grado Master con las tres armas para completar esta misión.
Recompensa: Grand Cruz.

**35. Almighty**
Misión: *Jonathan, the time has come for you to learn all of the vampire hunter's skills.*
Cómo completar: Consigue todas las Skills (armas secundarias) de **Jonathan** (no es necesario tener rango Master).
Recompensa: Stellar Sword.

**36. The Great Sage**
Misión: *Charlotte, the time has come for you to learn all of the great sage's spells.*
Cómo completar: Consigue todas las Skills (magias) de **Charlotte**.
Recompensa: Sorceress Crest.

**37. Kill Gergoth**
Misión: *Charlotte, use the Blank Book to put Gergoth out of his misery.*
Cómo completar: Entra a Nest of Evil y equipa el Blank Book con **Charlotte** para que le des el último impacto con él al enemigo **Gergoth**.
Recompensa: Cocytus Spell.


Hemos llegado al final de estos Tips, los cuales estamos seguros que te serán de gran ayuda. Recuerda que si tienes alguna otra duda de este estupendo juego, puedes hacérnosla llegar por correo ordinario o electrónico a nuestras oficinas. El camino de un buen cazavampiros todavia no ha concluido, ¡ten valor y triunfarás!

# The Godfather

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Redwood Shores**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Mature**
Jugadores: **1**



**Cuando Nintendo comentó que Wii contendría todo tipo de juegos, lo decía en serio, y para quien no lo crea, les tenemos una clara muestra con el siguiente juego: The Godfather: Black Hand Edition. Sin duda que Electronic Arts sorprendió a propios y extraños con el anuncio de este título, ya que lo hizo a nada de que estuviera disponible en el mercado, lo que habla de que están apoyando a la nueva consola de Nintendo con lo mejor que tienen; pero bueno, dejémonos de rollos y entremos de lleno al mundo de la mafia que nos presenta este juego.**

## La ciudad es muy pequeña para cinco familias: ¡pelea por que la tuya sea la única!

### SOBRESALIR NO ES SENCILLO

La historia del juego, a pesar de estar basada en las exitosas cintas, agrega elementos distintos para que no se vuelva predecible ni repetitivo tu accionar en el juego. Para quien no sepa el argumento, te vamos a explicar un poquito de qué trata; todo se desarrolla en Nueva York durante la década de los años 40, donde existen varias familias con ciertas "influencias", que dominan las calles. De pronto, entre los líderes de algunas de ellas acuerdan dedicarse al narcotráfico, pero hay una que no acepta participar en la negociación: los Corleone, y no porque sean unas almas bondadosas, sino porque ellos no desean compartir el poder con nadie más en la ciudad , es decir son egoístas.



Obviamente tú vas a representar a uno de los miembros de dicha familia, y deberás asegurarte de que su "prestigio" ante la sociedad quede intacto; pero como no van a arreglar sus diferencias hablando mientras toman una taza de café, lo tendrás que hacer usando la fuerza en contra de tus rivales.



### EL PODER EN TUS PUÑOS

Dentro del juego, el Wiimote y el Nunchuk van a representar tus manos izquierda y derecha, respectivamente, lo que te permitirá realizar prácticamente lo que quieras. Cuando vayas a tener alguna confrontación con la gente, o sea, una pelea, puedes simplemente tirar puñetazos a la cara de tu rival y ver cómo huye de ti, o bien algo más complejo como sujetarlo y hacerlo sufrir un poco. Esto último es muy divertido: con ambos controles tomas por enfrente el cuerpo de la persona que quieres, ya sabes, la típica en donde lo sujetas de la camisa, y moviendo ambos controles a cualquier dirección, lo agitarás para que confiese o simplemente aprenda quién manda




## USA LO QUE TENGAS A LA MANO

En muchos juegos de acción, cuando se te acaban las municiones, todo está perdido, ya que es sumamente complicado avanzar usando armas secundarias como lo pueden ser cuchillos, pero aquí no es así. Puedes emplear lo que sea para dañar a tus agresores, desde un bate hasta ceniceros que halles por ahí; todo lo puedes tomar y arrojar, lo cual lógicamente se hace marcando los movimientos correctos con el Wiimote. Una manera fácil y rápida de acabar con varias personas a la vez es con las granadas caseras, debido a que la distancia a la que pueden llegar es muy grande, y al explotar, el fuego se expande en varias direcciones.



## ¡¿TE QUEDÓ CLARO?!

En ocasiones unos simples golpes no serán suficientes para que obtengas lo que andas buscando, por lo que vas a requerir aplicar un poco más de fuerza y así sacar provecho de lo que encuentres a tu alrededor, por ejemplo, cajas, escritorios, muros, cristales; puedes azotar a las personas contra todo este tipo de objetos, lo que les va a causar un daño mayor. Otro movimiento que puedes realizar en esta posición es mantener sujetada a la persona que quieres con una mano y con la otra propinarle algunos buenos golpes; en fin, aquí ya depende de la situación que estés enfrentando y de tu imaginación.



## VIAJA COMO TÚ QUIERAS

Las distancias que debes recorrer entre las diferentes misiones alternas que debes enfrentar es en ocasiones muy grandes, por lo que para esas situaciones no hay nada mejor que viajar en carro, ¿no lo crees? Lo único malo es que no tienes uno propio, pero no te preocupes, gracias al temor que la gente te tiene, basta con que te detengas enfrente de uno y amablemente te lo cederán para tu causa. Conducir no implica ningún esfuerzo extra, sólo el uso del Stick para dirigir tu vehículo; ahora bien, si hay tráfico, puedes sacudir el Nunchuk para hacer sonar un claxon, detalle que no ayuda en mucho, pero cómo divierte.

La ciudad está estupendamente bien creada; de entrada nos recuerda mucho a la de **True Crime** para Nintendo GameCube, pero con mejores acabados, y sobre todo más poblada.

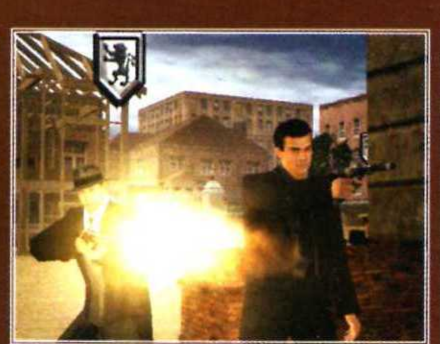
## HOMBRE PREVENIDO VALE POR DOS

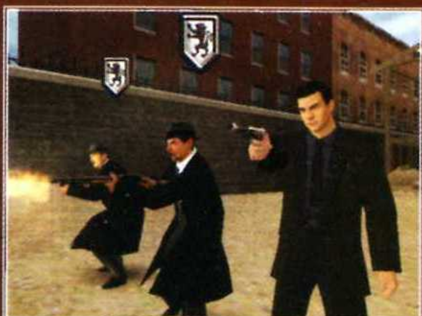
Al ir avanzando encontrarás enemigos más difíciles de vencer, y no por el hecho de que resistirán mayor tiempo tus ataques, sino porque van a tener diferentes armas para terminar contigo, como pistolas o rifles. Y como dice el viejo refrán, "el fuego se combate con fuego", por lo que tendrás que apoderarte de estas armas para facilitarte las cosas. Al tener una pistola activada, puedes correr con ayuda del Stick del Nunchuk, mientras que con el Wiimote enfocas a tus objetivos, lo que permite ahorrar tiempo a la hora de los disparos, ya que no tienes que detenerte y exponer tu vida para medir bien a dónde vas a apuntar.





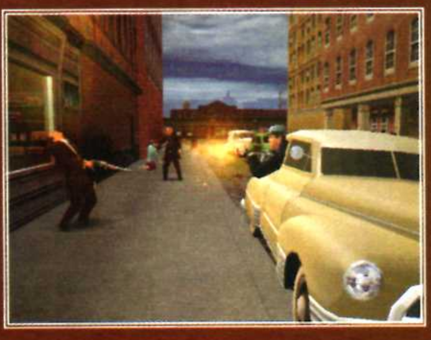

La mira no es tan sensible como pasó por ejemplo en **Red Steel**, y puedes poner la sobre cualquier parte del cuerpo de tus adversarios logrando reacciones distintas, ya que igual y no quieres eliminarlos sino inmovilizarlos, por lo que las piernas o brazos son el blanco perfecto en estos casos. Cuando entres en lugares como edificios, donde la acción se vuelve algo intensa, puedes pegarte a la pared al estilo de **Solid Snake**, y esperar el momento oportuno para iniciar tus ataques; lo bueno de esta situación es que con el Wiimote puedes anticipar los lugares donde vas a disparar, ahorrándote así varios problemas.





Tus enemigos no se van a detener ni un momento, y al verte en auto, de inmediato tomarán alguno para iniciar una persecución. Aquí debes ser muy inteligente para evadirlos sin que te lastimen; lo ideal es pasar por lugares muy reducidos o dar vueltas en momentos inesperados; y si de plano es imposible evitar una confrontación, siempre dispara a las llantas del carro de tus agresores, a lo mejor no le atinas a la primera, pero es la manera más sencilla de ponerle fin a estas confrontaciones, aunque también puedes planear un choque, pero es más complicado.









**Hay lugares en los que puedes arrojar a tus enemigos, como por ejemplo esta azotea, pero cualquier ventana o cristal puede servirte para "ablandar" a tus agresores, sólo trata de no eliminarlos si lo buscas es información, primero espera a que hablen y ya después puedes hacer con ellos lo que te plazca.**

## MARCA TU TERRITORIO

Han salido varios juegos basados en las películas **The Godfather**, pero créenos que en ninguna otra consola vivirás una experiencia tan absorbente, divertida e ingeniosa como la de Wii, y esto es algo que debemos recalcar muy bien: no se trata de la misma versión que verás en otras máquinas, no; **Black Hand Edition** es un desarrollo en exclusiva para la consola de Nintendo, y que demuestra las capacidades de ésta. No puedes dejarlo pasar por nada, te aseguramos que te encantará.



## RANKINGS

1 — 10



### CROW: 9.0

Las películas son clásicas, y si no las has visto, aún estás a tiempo para que cuando juegues **The Godfather** tengas una mejor idea y disfrutes de las referencias y situaciones que se viven en la historia de la mafia. Wii cuenta con un gran número de títulos de todo género y me encanta la idea de poder disfrutar contenidos enfocados a los jugadores de mayor edad, con situaciones interesantes que se desarrollan en la ciudad de NY. Gráficamente luce genial y el *gameplay* aprovecha perfectamente el control remoto, logrando que seas tú quien realice los movimientos y no te limites a una serie de botonazos. **The Godfather**, un infaltable en tu colección.



### PANTEÓN: 10

Es curioso: jamás me imaginé que alguna vez llegara a haber un videojuego basado en **The Godfather**, mucho menos lo esperaba para un sistema de Nintendo. Ahora que ya es una realidad, no me queda más que regocijarme ante la decisión de lograr trasladar esta magnífica historia tan profunda al entretenimiento electrónico. No hablamos del *gameplay* de "corre, salta, pega", sino que **The Godfather** realmente te hace sentir toda la emoción de pertenecer a una familia de la mafia en toda la extensión de la palabra. Si quieres ampliar tus conocimientos, te recomiendo que, además del juego, veas las películas, y si quieres ir más allá, lee la estupenda obra literaria de **Mario Puzo**, te la recomiendo mucho.



### MASTER: 8.5

Me gustó mucho este juego, ya que dejando totalmente de lado que esté basado en las famosas películas, su *gameplay* es lo que más resalta, y es que es de aplaudirse el ingenio para implementar el control del Wii a los diferentes movimientos que el personaje realiza. Te puedes pasar horas rompiendo cosas por toda la ciudad y divertirte sin siquiera adentrarte al modo de historia, lo cual es muy destacable. Lo único que siento que le faltó es una modalidad en la que pudieran participar más de tres jugadores; eso sí le hubiera dado la categoría de excelente, pero bueno, tal vez en el futuro esto ocurra, por lo pronto disfruta este gran juego para tu Wii.

# LOS RETOS

Saludos, intrépidos jugadores que buscan algo más que simplemente terminar un videojuego; en esta ocasión tenemos varios Retos para poner a prueba su resistencia y habilidad. Si crees tener lo necesario para ver tu nombre publicado entre los mejores, no esperes más y toma el control para demostrarlo. Recuerda que también nos puedes hacer llegar tus propuestas para nuevos Retos, pero debes incluir un video o fotografías en donde lo muestres, y una carta explicándonos en qué consiste.

## Mortal Kombat Deception

### GameCube Nintendo

Vencer a **Onaga** en el nivel máximo de dificultad, sin tocar ni uno de los Kamidogous en ninguno de los dos rounds, requiere de muchísima habilidad, de manera que en eso consiste este Reto que esperamos nos mandes en video VHS o de 8 mm (es requisito que se aprecie toda la pelea). Puedes usar al personaje que gustes y la técnica o jugadas necesarias para lograrlo.

NUEVO RETO



## Dance Dance Revolution: Mario Mix

### GameCube Nintendo

Después de tantas peleas, un baile te caería muy bien. Si ya practicaste lo suficiente, envíanos tus mejores puntuaciones en cualquier canción (pueden ser las que quieras) para que sean publicadas aquí.

NUEVO RETO



## Super Mario Strikers

### GameCube Nintendo

¡De veras que sí se pasaron con la dificultad de este juegazo de Nintendo! Si quieres responder este Reto, debes enviarnos un video en donde nos muestres (desde la pantalla del logo) cómo le ganas un partido al CPU en la máxima dificultad; puedes usar al equipo que desees (incluyendo el de **Bowser**); ¡la cosa es que los golees!

NUEVO RETO



## Castlevania Portrait of Ruin

### Nintendo DS

Este Reto consiste en que nos envíes tus mejores tiempos en los tres niveles de los modos Boss Rush, con la pareja de personajes que quieras. Obviamente vamos a separarlos de acuerdo con los personajes que utilices, pues puedes pasarlo más rápidamente con **Stella** y **Loretta** que con **Johnathan** y **Charlotte**, por ejemplo.

NUEVO RETO

## Castlevania Portrait of Ruin

### Nintendo DS

Este es uno de los Retos más difíciles que hemos puesto; para responderlo necesitamos que nos hagas llegar una foto en donde podamos apreciar que en tus ítems se encuentre el trofeo de **Konami Man**. Sencillo, ¿verdad? Recuerda que para obtener este ítem debes terminar el juego en Hard con el nivel máximo en 1. ¡Suerte! (la vas a necesitar).

NUEVO RETO



Esta página no es para los débiles ni para los que se dan por vencidos; es para aquellos que han probado el sabor de la victoria y no se rinden cuando han caído. Si deseas que los demás videojugadores se den cuenta de tu nivel, envíanos las respuestas de éstos y los demás Retos a Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. No lo olvides, no recibimos nada vía correo electrónico y sólo aceptamos las fotos en donde se puedan apreciar claramente los sistemas (en caso de los portátiles) y videos en formato VHS o de 8 mm, con una carta explicando el Reto y con tus respuestas. No lo dudes, ¡esperamos tus récords!

# ÚLTIMA PÁGINA
## ABRIL 2007

Desafortunadamente hemos llegado al final de esta edición; esperamos que los artículos hayan sido de tu total agrado. Recuerda que todavía hay Club Nintendo para rato y puedes seguirnos a través de la página de Internet en la que encontrarás los foros de discusión, blog y mucha información sobre ésta, tu revista favorita de videojuegos. También te recordamos que puedes escucharnos a través de nuestro Podcast donde hablaremos de todo lo relacionado a Nintendo y temas de interés general que te harán más leve la espera del próximo número que vendrá a cerrar la primera mitad de este 2007 y en el cual encontrarás muchas sorpresas e información de tus juegos favoritos. ¡Hasta entonces!

## ¿Qué hay dentro de...? Mascotas Virtuales

Desde hace poco más de diez años se dio un *boom* con respecto a las mascotas virtuales con el **Tamagotchi** en el que debías adoptar a una criatura y cuidarla durante algunas semanas para que creciera y regresara a su sitio de origen; también recordamos a **Digimon**, **Pokémon** (de cierta forma relacionados) y su más reciente repunte con **Nintendogs**, **Catz**, **Dogz** o hasta uno de caballos. ¿Qué grado de originalidad tienen estos videojuegos? ¿Cuánto te dura el gusto de jugarlos? ¿Son una moda pasajera o llegaron para quedarse? En el próximo número te prepararemos un reportaje especial donde encontrarás los pormenores de este fenómeno que ha invadido a los videojuegos.






## Cooking Mama: Cook Off (Wii)

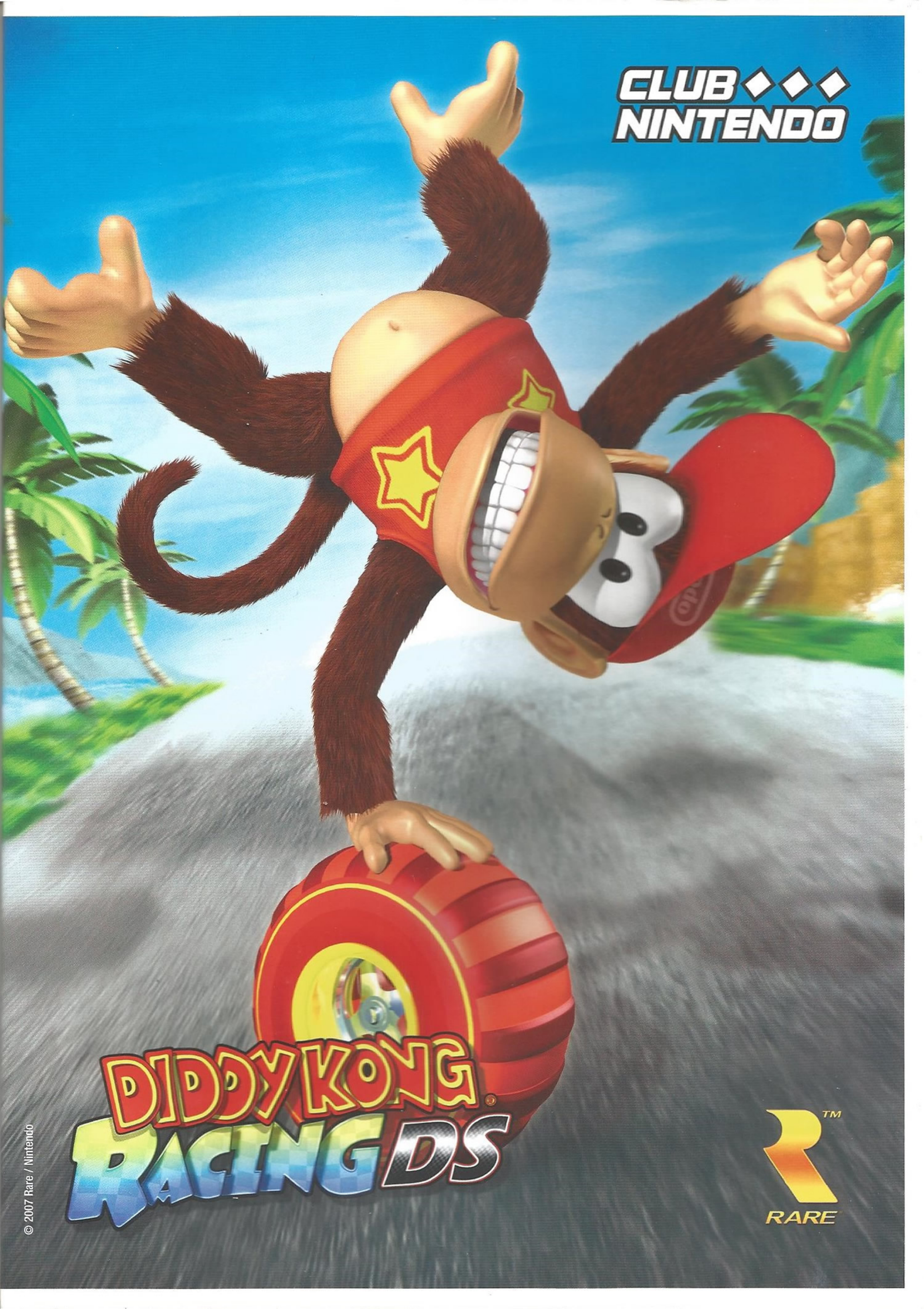
Después de que Taito nos presentara con éxito su título **Cooking Mama** para el Nintendo DS y nos pusiera a cocinar los platillos más suculentos utilizando el Stylus y la pantalla táctil, era evidente que su siguiente entrega brincaría directo al Wii, donde el control remoto sería nuestro utensilio principal para rebanar, enrollar o mezclar los ingredientes para los entremeses que fueramos a preparar. El esquema del juego es parecido a lo que ocurre en **Wario Ware: Smooth Moves**, ya que en **Cook Off** también participarás en múltiples microjuegos muy divertidos. El aspecto visual está diseñado muy al estilo oriental, lleno de colorido y con gráficos muy sencillos que ilustran cada evento.

## Evolución de los gráficos en los videojuegos

Los videojuegos han ido mejorando con el paso de los años en su calidad gráfica, desde sus orígenes que datan desde la década de los años 80 (y aun antes) hasta esta nueva era en donde los actores principales se han vuelto cada vez más realistas. En el Atari eran simples figuras y para el NES ya se podía contar con detalles más definidos que ambientaban las historias. Pero los años siguieron y las técnicas evolucionaron a tal grado que en el SNES ya contábamos con un Modo 7 o con los gráficos ACM y Chip FX que marcaron una época de crecimiento en los 90. En el Nintendo 64, con la capacidad de crear mundos y personajes tridimensionales se abrió otra brecha, pero la tecnología no se detuvo allí y en el GameCube aparecieron historias en *Cell Shading* (como **Wind Waker**) o tan detalladas como **Prince of Persia** o **Twilight Princess**. ¿Quieres saber qué otras técnicas se han utilizado y cómo se aprovechan en la actualidad? Si quieres enterarte de las técnicas empleadas antes del Wii, ¡no te pierdas este artículo en la edición de mayo.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.


CLUB NINTENDO
DIDDY KONG RACING DS
RARE
© 2007 Rare / Nintendo


CLUB NINTENDO
3
1
5
RARE
DIDDY KONG RACING DS
© 2007 Rare / Nintendo